2003/4. április Ára: 1494 Ft

9 771588 931000 03004

MULTI PLAY!

DVD-vel

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

METROID PRIME

Na, ha eddig még nem vettél GameCube-ot, akkor most itt van az a játék, ami miatt muszáj lesz!

DARK CLOUD 2

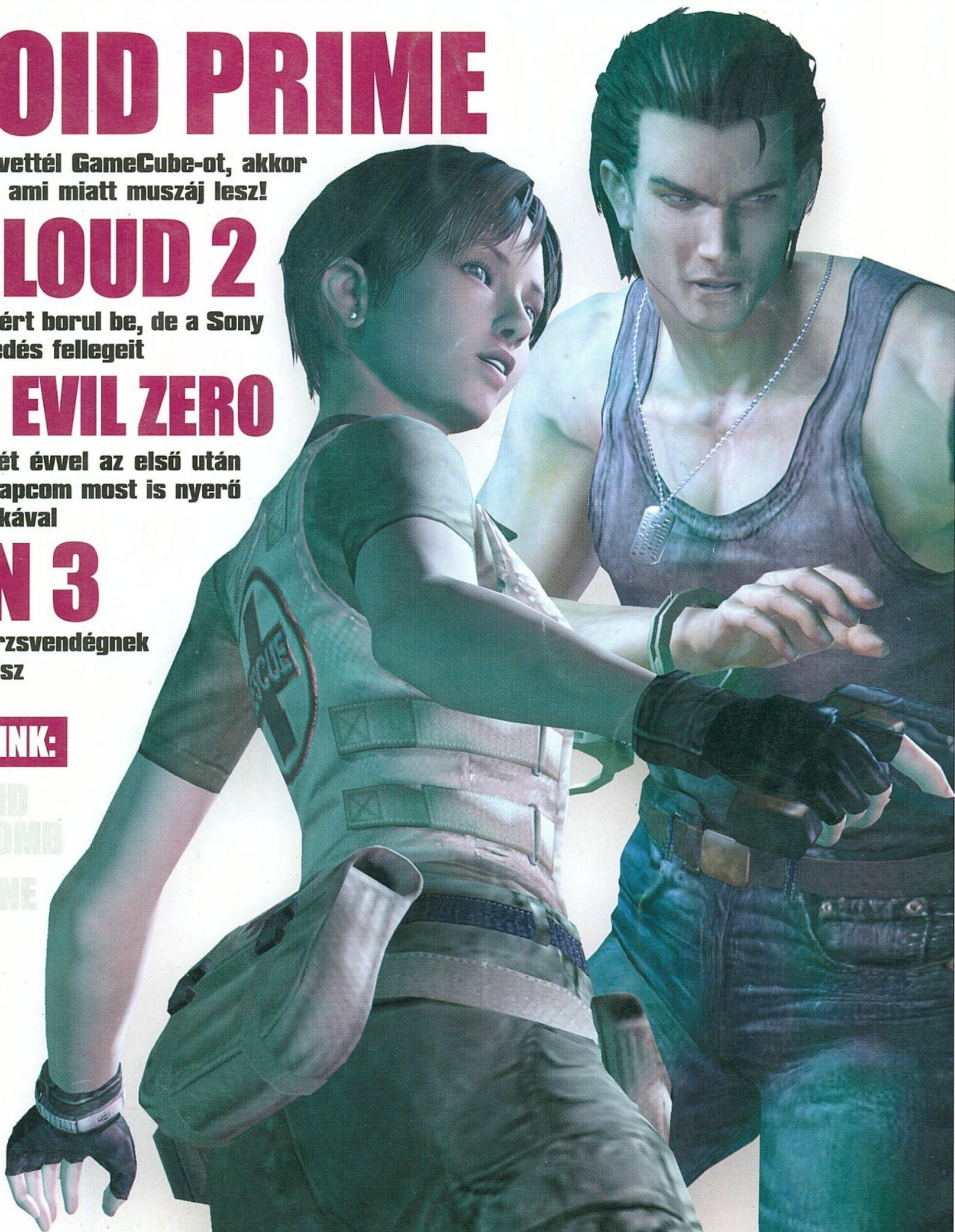
Megint kiderül, hogy miért borul be, de a Sony ismét eloszlatja a kétkedés fellegeit

RESIDENT EVIL ZERO

Félelem és rettegés. Hét évvel az első után is kísért a múlt, de a Capcom most is nyerő nullást dob a JátékKockával

RAYMAN 3

Se keze, se lába, de törzsvendégnek azért még most is jó lesz



TOVÁBBI VENDÉGEINK:

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

RACING EVOLUZIONE

SWORD OF THE SAMURAI

BREATH OF FIRE V

KUNG FU CHAOS

PRIDE FC

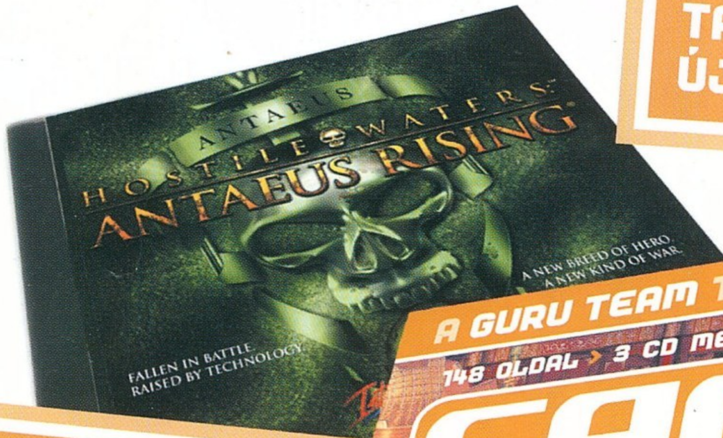
GAME DEVELOPER'S CONFERENCE 2003 VIVENDI-UNIVERSAL SPRING 2003 EGY ÓRA RINTARORA

JÁTÉKOSOKTÓL JÁTÉKOSOKNAK

GAMER MAGAZI

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

MOCSY, LILY, BRAZIL, SASA, SHOEBARON, CHRIS, LAZA, STÖKI, HANCU, PPÉTER, GREG5 OLDMAN, BIRD, LAA-YOSH, NYÚL



HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

TELJES JÁTÉKKAL!

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

A GURU TEAM 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

148 OLDAL

GAMER magazin

04 TELJES JÁTÉK HOSTILE WATERS ANTAEUS RISING

[bemutatók]

ENTER THE MATRIX

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

[ismertetők]

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

FREELANCER > MASTER OF ORION 3

[hardver]

GAMEBOY ADVANCE SP

HOGYAN MŰKÖDIK A MEMÓRIA?

NOKIA 5100 > PHILIPS JACKRABBIT CD-RW/DVD > NOMAD JUKEBOX ZEN

SPLINTER CELL VÉGIGJÁTSZÁS

C&C: GENERALS VÉGIGJÁTSZÁS



2003/04

IPMA

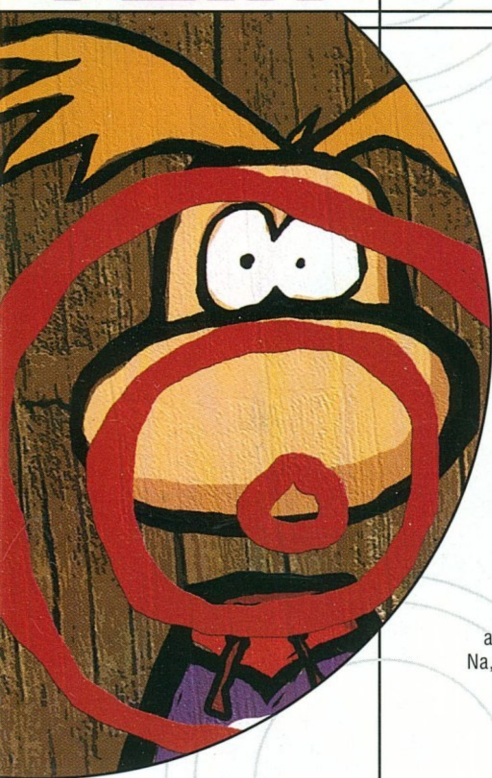
A GURU TEAM VELED VAN!

MINDEN HÓNAP UTOLSÓ PÉNTEKÉTŐ

MULTI PLAY!

NAGY HELLÓ MEGINT!





A videójáték frontról jelentjük, hogy nyugaton a helyzet változatlan (meg keleten is) – erre a hónapra is szépen kitömtek bennünket a kiadók olyan játékokkal minden konzolon, hogy ismét egy dagonyázó sertés elégedettségi fokával szemlélhessük a világot. Különösen igaz ez a GameCube tekintetében, mert ha a Resident Evil (illetve mostantól már Resident Evilek) exkluzív mivolta ellenére valaki eddig még nem érezte létszükségletnek a Nintendo konzoljának beszerzését, akkor most a Metroid Prime kapcsán egész biztosan újragondolja ezt a dolgot. Kicsit jó – csak annyira, hogy Grath még a DOA-lánykákat is hajlandó volt odahagyni Samus Aran miatt...

Korábban egy rakás levelet kaptunk tőletek, hogy itt és ott nem lehet kapni Multiplay!-t. Hazánk egyetlen számításba jöhető lapterjesztőjével próbálni javítani ezen a problémán elég izometrikus gyakorlatnak tűnik számunkra (elsőre tágas perspektívát kínál, de gyakorlatilag nem vezet sehová) – így elkezdtünk alternatív terjesztőket keresni. Alább megtaláljátok azon konzolos boltok címét, ahol mindig lehet új Multiplay!-t kapni (minimum a megjelenés napjától, de talán korábban is). Ezek ugyan egyelőre még mind budapestiek, de igyekszünk hamarosan vidéki támaszpontokat is kiépíteni.

Még valami. Szomorú kötelességünknek tartjuk bejelenteni, hogy új ápolt van az osztályunkon. Reiker névre hallgat (illetve nem hallgat, mert állandóan járatja a száját), és bonyolult személyiségét mi sem jellemzi jobban, hogy ha a Resident Evil Zero a RE-sorozat előzményeit van hivatva feldolgozni, akkor ő lelki kötelességének tartja, hogy ő is mandinerből írjon ismertetőt róla. Ezenkívül él-hal minden játékért, ami tíz évnél régebbi és hatalmas pixelek várnak bennük a poligonális evolúcióra. Ha egy szép napon valamilyen komolyabb merényletet óhajtunk elkövetni fajtársaink ellen (már legalábbis ezen a magazinon túl), akkor mindenképpen felteszünk egy pár perces videót a DVD-re, amint Vári Zolival nosztalgikus eszmecserét folytat valamely NES- vagy C-64 játékról...

Na, ennyit elöljáróban, mehetünk is játszani!

MultiPlay! Team

ALTERNATÍV TERJESZTŐINK:

Players Club
Budapest, VII. Teréz krt.

CD Galaxis
Budapest, VII. Dohány u.

Game World
Budapest, IV. Munkásotthon u.

Konzol Stúdió
Budapest, IX. Bp, Kinizsi u.

Ric Game
Budapest, 1082 Bp, Harminckettesek tere

Game Station
Budapest, XIV. Ond vezér út

Game City
Budapest, XIII. Gömb u.

Dreamland
Budapest, VI. Hunyadi tér

Konzolium
Budapest, VI. Rózsa u.

Konzolshop
Budapest, XIII. Béke út 21-29.

Netropolis Internet KVzó
Budapest, VII. Andrássy út - Nagymező u. sarok

ELŐZŐ SZÁMUNK JÁTÉKAINAK NYERTESEI:

Mark of Kri-játék:
A helyes megfejtés: *a játék barbár főhősét Rau-nak hívják.*
Mark of Kri sapkát nyert:
Orbán Krisztián, Budapest

Pac-Man World 2-játék:
A helyes megfejtés: *Az első Pac-Man játékautomata 1980-ban jelent meg.*
Pac-Man pólót nyert:
Spanics Jánosné, Pécs

The Sims-játék:
A helyes megfejtés: *a játék Campaign üzemmódját Get-A-Life-nak hívják.*
The Sims PS2-játékot és kvarcórát nyert:
Ifj. Bajczik János, Tatabánya
Bek Dániel, Gutorfölde
Németh Richárd, Budapest
Lénárt András, Pécs
Ladics Gábor, Szekszárd

Hírek

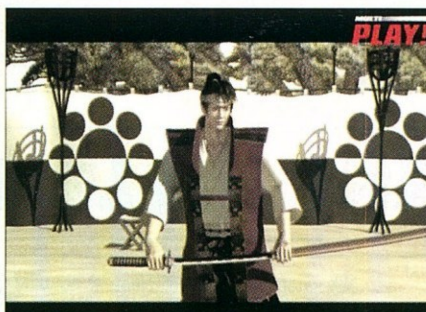
Trailer

Teszt

Cheatek

Tippek

Extra



Sword of the Samurai teszt



Dynasty Warriors 4 trailer



Resident Evil teszt



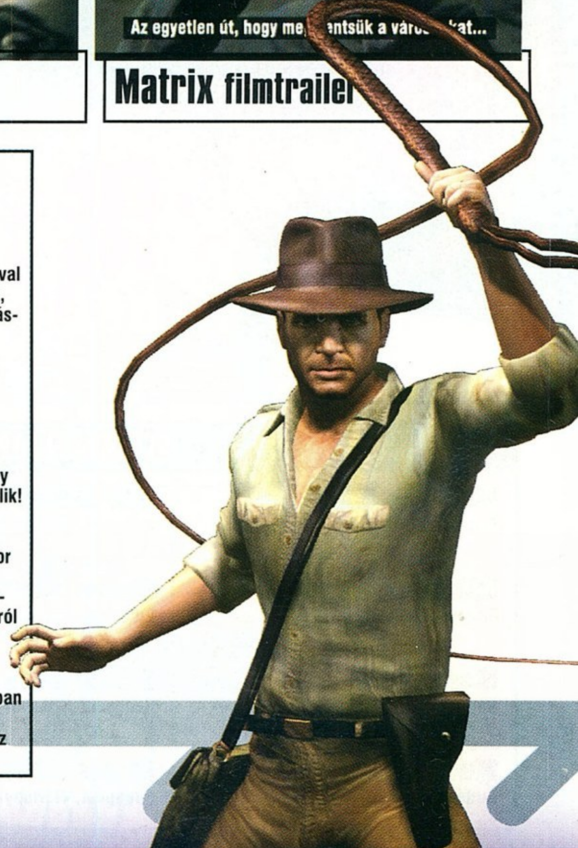
Matrix filmtrailer

Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatíbilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kitre is!)
A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyétek figyelembe az alábbiakat:

– A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!
– Jónéhány videóanyagot nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
– A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el megelégedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj – és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!

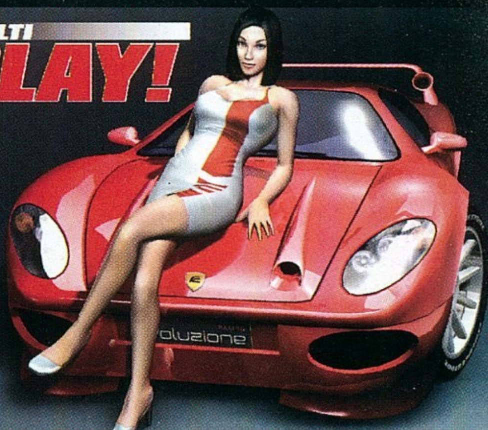






DVD Melléklet

Tartalom 2003. Április









Hírek



Előzetesek



Tesztek



HÍREK

ÚJDONSÁGOK · JÖVŐNÉZŐ · MEGJELENÉSEK · TOPLISTÁK

TUBESLIDER

Kiadó: NEC Interchannel **Fejlesztő:** NdCube
Megjelenés: 2003. nyár **(PAL)**



A NEC (a legnépszerűbb, a NES-sel egyidőben kiadott – a konzolversenyben később alulmaradó – TurboGrafx-16 névre hallgató konzoljuk révén ismertek) minden platformra készül kiadni programokat. Elsőként egy GameCube-exkluzív játékkal rukkolnak elő. A Tube Slider meglehetősen hasonlít az F-Zerora, azaz egy elképesztően gyors, futurisztikus járművel kell a pályákon száguldanunk. Fegyverek nincsenek, de a pályákon levő nyilakon áthaladva pár másodpercig megnövekedett sebességgel száguldhatunk tovább. A versenyek egy csőben zajlanak, a centrifugális erő hatására fellendülhetünk a falakra, netán a plafonra is. Összesen tíz helyszín, illetve 15 különböző menettulajdonságú gépezet áll majd rendelkezésre (utóbbiakból kezdetben csak hét lesz választható). Osztott képernyőn akár négyen is versenghetünk, de ami még jobb, hogy a többjátékos-mód a bajnokságban is él. Az Xboxos Quantum Redshifthez hasonlóan itt is több sebességi fokozat lesz, az ígéretek szerint a "Maximum"-fokozat eddig soha nem tapasztalt sebességérzettel fog meglepni minket.





DISGAEA
HOUR OF DARKNESS

Kiadó: Atlus **Fejlesztő:** Nippon Ichi
Megjelenés: 2003. ősz **(NTSC)**



Bár mostanában nagy az RPG-dömping, de egy újabb szerepjáték sosem árthat! Főként, ha az általunk igen kedvelt stratégiával kevert stílusba tartozik: négyzethálós térkép, körökre osztott játékmenet, rengeteg használható taktika. A Disgaea-ban egy önző herceget, bizonyos Laharl-t kell elveszített birodalma élére segítenünk – szegény jószág ugyanis átaludta apja halálát, és arra ébredt, hogy démonok harcolnak a királyi trónért (nem kell meglepődni, hősünk is félig démon). A játék sokkal nagyobb léptékű, mint mondjuk a FF Tactics, hiszen itt 150 különböző egységet (szimpla harcosokat, foglyul ejtett szörnyeket vagy éppen szövetséges démonokat) sorozhatunk be, így hatalmas csaták is kialakulhatnak. Ezek száznál is több képességgel rendelkezhetnek (ide sorolva a varázslatokat vagy a speciális támadásokat), úgyhogy sokszínűségben tényleg nem lesz hiány. Ráadásul képesek leszünk a terep adottságait is kihasználni, például sziklaperemeket omlaszthatunk az ellenfeleink fejére. A szokásos harcok mellett átmerészkedhetünk az Item World nevű helyre is, ahol erősebb szörnyek ellen küzdhetünk meg, ám itt erősebb felszerelési tárgyakkal is gazdagodhatunk. A grafika még egyenesen PS-szintű, remélhetőleg csiszolgatnak rajta kicsit.





GLASS ROSE

Kiadó: Capcom **Fejlesztő:** Capcom Studio 3
Megjelenés: 2003. ősz (Japán)



Alig adtuk le a nyomdának előző számunkat, melyben (a nem túl informatív) Hiroyuki Kobayashival olvashattatok egy interjút, mikor a Capcom bemutatta a világnak a Glass Rose-t (nekünk persze nem mondott róla semmit). A fantasztikus grafikájú játékban egy kíváncsi újságírót, bizonyos Takahashit fogunk irányítani, aki egy különös, egy egész családot érintő gyilkosság után kezd el nyomozni, hogy megírhassa a névtelenségből kitörést jelentő cikkét. Amikor belóg a tetthelyre, legnagyobb meglepetésére átkerül 1929-be, de az igazi gond, hogy semmi jel nem utal arra, hogy valaha is visszatérhetne saját korába. Az időutazással egyúttal viszont szert tett egy különös képességre is: képes belelátni más emberek szívébe, és ily módon átélni múltjuk legérdekesebb pillanatait. Ha a megfelelő emberekbe pillantunk be, lassanként elkezd kirajzolódni a történet: miért is estünk vissza az időben, és hogy mi is történt a legyilkolt családdal. A Glass Rose nem a szokásos túlélő-horror lesz, sok vérrel és harccal, inkább a játékos teremtésben tartására mentek rá. Ehhez filmszerűen megkomponált jeleneteket készítenek, mindezt rikító színekkel telezsúfolt környezetbe helyezve. A főszereplőt egy Masahiro Matsuoka nevű színészről formázták, és ő adja a karakter hangját és mozgását is.



BEACH VOLLEYBALL

Kiadó/Fejlesztő: Acclaim
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)

Előző számunkban már röviden megemlítettük az Acclaim strandröplabda-programját, most pedig megérkeztek az első képek is a programból. Természetesen ezúttal is kétfős csapatokat irányíthatunk, összesen 14 leányzó közül válogathatunk, akik három tulajdonság szerint vannak rangsorolva (sebesség, erő és pontosság). Pontosan egy tucat amerikai helyszín közül választhatunk, melyeket megpróbáltak minél pontosabban lemodellezni. A megszerzett pontok segítségével lehetnek miénk a titkos karakterek és a szinte már kötelezőnek számító minijátékok. A lányokat kedvünk szerint fazonírozhatjuk, megváltoztatva hajviseletüket vagy a ruhatáruk kiegészítőit (pl. napszemüveg vagy hajpánt). Lesz négyjátékos-mód is – persze ehhez elengedhetetlen kellékként egy multitapra is szükségünk lesz.





ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION

Kiadó: Electronic Arts és Fox Interactive **Fejlesztő:** Zono
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)

Nemsokára konzolon is kipróbálható lesz a PC-n korábban nagy sikert arató AvP-sorozat – bár az elődök FPS-ek voltak, a Zono által fejlesztett új rész egy valós idejű stratégiai játék lesz. Három oldalról foghatunk neki a játéknak. A tengerészgyalogosokat választva például az LV-742 bolygó lakóit kell megvédenünk a portyázó idegenektől és ragadozóktól. A Predatorok csak kedvtelésből vadászgatnak, minél rangosabb prédák után kutatnak, hogy lenyűgözhessék az otthon maradottakat, az Alienek viszont válogatás nélkül mindenkit megtámadnak, és megpróbálnak minél több embert "bölcsővé" változtatni. Mindhárom oldalon hét küldetés vár ránk, valamint tíz különböző katona az egyszerű géppisztolyostól a rendkívül erős egységekig (az emberek oldaláról például lesz lángszórós, mesterlövész és mech-harcos is). Minden egységet fejleszthetünk pár lépcsőfokban (főként új, erősebb fegyvereket adhatunk a kezükbe), és rengeteg harci formáció közül választhatunk. Az idegenek és a ragadozók oldaláról több, teljesen új egységgel is találkozhatunk, olyanokkal, mint az Alien Ravager vagy a Predator Hydra. Remélhetőleg az irányítással most nem lesznek gondok, no meg az sem lenne rossz, hogy ha a grafikán kicsit turbóznának, ugyanis a látvány egyelőre elég halovány.







APRÓLÉK

■ A Take-2 és a Rockstar büszkén jelentették be, hogy három hónap alatt 8.5 milliót adtak el a GTA: Vice Cityből, ami kicsivel több, mint 425 millió dollár bevételt jelent (ha film lenne, ez minden idők 40. legnyereségesebb alkotása lenne). Nagyon valószínű, hogy még hosszú hónapokig az eladási listák élbolyában lesz – az eredeti GTA3-mal együtt – és így valószínűleg nemsokára ez lesz minden idők legnagyobb példányszámban elkelő játéka.

■ A Konami immár hivatalosan is bejelentette, hogy készül a Metal Gear Solid 3, mégpedig Patriots alcímmel. A megjelenési dátum 2004, platform(ok)ról egyelőre nem nyilatkoztak, és egyelőre csak két visszatérő karakterről, Snake-ről és Otaconról tudni. A fejlesztőcsapatot ezúttal is Kojima mester vezeti. Ehhez kapcsolódik, hogy a Konami felújítja az eredeti, PS-es MGS-t is, mégpedig úgy néz ki, hogy GC-re.

■ Az Insomniac által fejlesztett Ratchet & Clank eladásai túllépték a másfélmilliós határt. Ebből félmillió Japánban kelt el, ami azért is említésre méltó, mert ez igen ritka egy "nyugati" játéktól.



■ A SquareSoft márciusban kezdi el a Final Fantasy XI zártkörű és titoktartási szerződésekkel körülbástyázott tesztelését Amerikában. Egyelőre még azt sem lehet tudni, hogy vajon a borsos árú merevlemez szükséges lesz-e hozzá (Japánban az, viszont a Sony nem nagyon lelkesedik egy drága – 150 dolláros – hardver kiadásáért, amit szinte csak ez az egy program használ).



■ A Nintendo előrendelési akciója (miszerint a programot előre lefoglalók változatlan formában megkapják az N64-es Zelda: Ocarina of Time, illetve a Zelda: OoT Master Quest játékokat is) nagyon sikeres volt Amerikában, ahol több mint 250.000-en éltek a lehetőséggel.

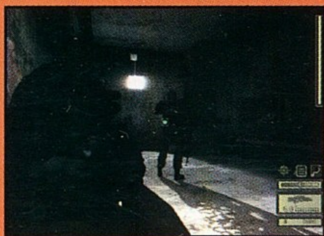
■ A Codemasters bejelentette, hogy minden GameCube-os fejlesztésüket leállítják, így a Colin McRae 3 sem fog megjelenni a Nintendo konzoljára.

APRÓLÉK

■ A hónap legszomorúbb híre, hogy a Sony elhalasztotta a PS2-es online játék európai bevezetését pár hónappal (új dátumot valószínűleg következő számunkban tudunk mondani).

■ A hivatalos Nintendo weboldalon két új játék tűnt fel, egyelőre képek nélkül. Az ott közöltek szerint még idén megjelenik mind a Crash Nitro Cart (természetesen kart-játék), mind a Spyro: Season of Wind (platformjáték a jól ismert sárkánnyal a főszerepben).

■ A Tom Clancy's Splinter Cell Xbox-verziójához március 14-étől (az Xbox Live európai bevezetésének napjától) lehet letölteni az első új pályát, melynek neve Kola Cell lesz.

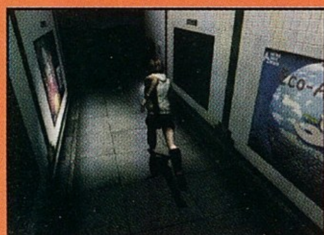


■ A Tecmo fejese, Itagaki úr egy interjúban bejelentette, hogy a Dead or Alive: Code Cronos játszható lesz online is. Azt viszont még mindig nem árulta el pontosan, hogy mi is lesz az a Code Cronos – remélhetőleg nem a férfikarakterek tangában egy strandfociban...

■ A Bandai egy új játék fejlesztésébe kezdett az egyik leghíresebb anime, a Neon Genesis Evangelion alapján (körülbelül arról szól a sorozat, hogy egy kiskölyök rátalál egy bazi nagy robotra, és szétlő vele mindenkit – teljesen meglepő történet egy japán rajzfilmtől...). A Bandai-ra egyáltalán nem jellemző módon ez egy RPG lesz, és Japánban még idén szeretnék kiadni.

■ A LucasArts minden utalást törölt az RTX Red Rock hivatalos weboldalán, miszerint az valaha is készült volna GameCube-ra. Levették a képeket, a logókat és a sajtóbejelentéseket is módosították. Ez valószínűleg a fejlesztés leállítását jelenti.

■ Úgy látszik, akad olyan kiadó, akit meghatott előző számunk egyik felvetése: a Konami közölte, hogy a Silent Hill 3 Európában jelenik meg először (május 23-án), és ezt csak augusztusban követi az NTSC-verzió.
Hehe.



SHADOW OF THE SUN



Kiadó: ? **Fejlesztő:** HotHead Studios
Megjelenés: 2004. (PAL)

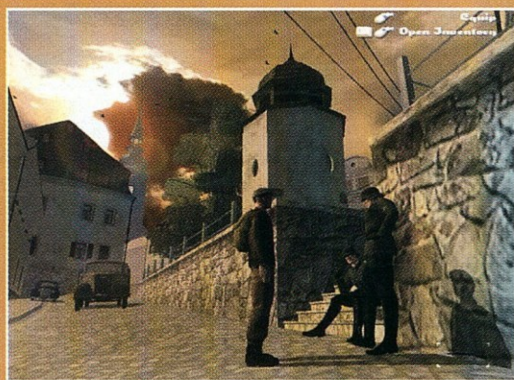
A nemrégiben alakult HotHead első játéka az állításuk szerint egy belső nézetet használó "kalandjáték" lesz (nekünk az a belógó nyílpuska kicsit gyanús...). Főhősként egy több száz éve börtönben vegetáló, egykor elképesztő képességekkel rendelkező vámpírúr fog szolgálni. Noha már csak árnyéka régi önmagának, egy látomás – egy gyönyörű nő könyörög a segítségéért – miatt úgy dönt, hogy kiszabadítja magát, és újra körülnéz a külvilágban. Eközben persze rengeteg vér fog folyni (le a torkunkon), és minden, a legendákból ismert vámpírképességet el fogunk sajátítani. Ellenségként különböző, a vérszívók által leigázott szörnyeket (mint pl. az Abe-szerű ork a képeken), no és persze magukat a vámpírokat fogjuk viszontlátni. Utóbbiak véletlenül sem a romantikus fajtából származnak – gátlástalan gyilkológépek lesznek, óriási erővel felruházva. Csapdákkal, fejtörőkkel zsúfolt kastélyokban, labirintusokban fogunk bóklászni, és persze óvakodnunk kell a gyilkos napsugaraktól – a kisebb fénypászmák csak égetnek, de ha kimerészkedünk a napsütötte területekre, azonnal elporladunk. Nemsokára elkészül az első játszható verzió, amivel az angol fejlesztők megkeresik a kiadókat – reményeik szerint az E3-on már valamelyik nagy standon lesz kiállítva a program. Lesznek multiplayer-lehetőségek is, méghozzá Xbox Live-támogatással.







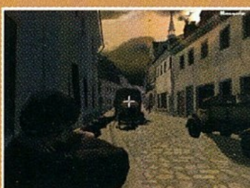
SCHWARZENBERG



Kiadó: ? **Fejlesztő:** Radon Labs
Megjelenés: 2003. vége (PAL)

A nehezen kiejthető nevű Schwarzenberg egy hegyvidéki német kisváros, ahol 1945-ben különös dolgok történnek: ugyan a náci birodalom összeomlott, ám sem az amerikaiak, sem az oroszok nem vonulhattak be ide. Mi egy angol titkosszolgálatnál dolgozó atomtudóst alakítunk, akinek az a feladata, hogy a tiltások ellenére beosonjon a faluba, és minél több dolgot derítsen ki az állítólagos uránlelőhelyről, és az ezzel kapcsolatos német kísérletekről. A tudóst külső nézetből fogjuk irányítani, a program pedig a mostanában népszerű, lopakodós játékok listáját fogja gyarapítani. A falu minden épületét felderíthetjük, csakúgy, mint a Schwarzenberg alatt rejtőző bányát és bunkereket, valamint a környező erdős területet, ahol egy kastély is található (a városka egyébként tényleg létezik, és ennek élethű – 60 évvel ezelőtti – rekonstrukcióján dolgoznak a fejlesztők, akik közül néhányan innen is származnak). A programot félelmetesre tervezik, a játékost folyamatosan feszültség alatt akarják tartani – szörnyek ugyan nem lesznek, de a német katonákat nagyon éberre programozzák, ráadásul tudósként nem sokáig bírjuk a nyílt harcot (persze egy kis lesből való gyilkolással segíthetünk magunkon).

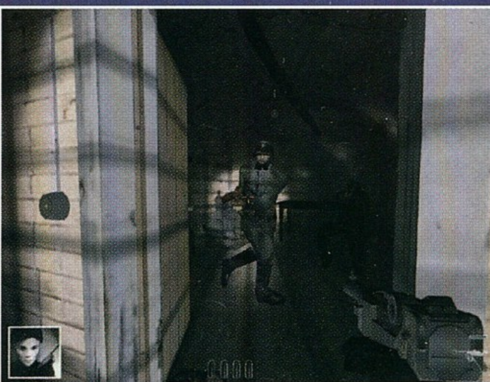




SABOTAGE 1943

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Team Toro
Megjelenés: 2004. eleje (PAL)

A Sabotage egy második világháborús FPS, néhány érdekes vonással ellátva. A játékban 1943-ban járunk, a nácik által megszállt Franciaországban, ahol az ellenállási mozgalom hét tagját irányíthatjuk 22 küldetésen keresztül. Céljaink között lesz egy mérges gázokat előállító üzem szabotálása, valamint a német parancsnokság kikémlelése és az így megszerzett információk eljuttatása Párizsba. Figyelnünk kell azonban arra is, hogy a földalatti mozgalomban kémek is vannak, így csapatunk tagjait mindig nagy körültekintéssel kell kiválasztanunk. Sőt, cselekedeteink a civil lakosságra is hatással vannak: ha nem figyelünk rájuk, akkor megtagadhatják a segítséget, vagy extrém esetben be is köphetnek a legközelebbi Gestapo-tisztnél. A Sabotage megjelenítéséért felelős motor a fejlesztők szerint Splinter Cell-minőségű árnyékolással rendelkezik, és ahogy abban a játékban, a sötétben itt is tökéletesen láthatatlanok leszünk. További pozitívum, hogy lehetőségünk lesz halottnak tettetni magunkat, így ellenfeleink nyugodtan elballagnak majd mellettünk (ez persze nem működik mindenhol, mondjuk egy gyárban azért elég feltűnő lenne egy tetem).

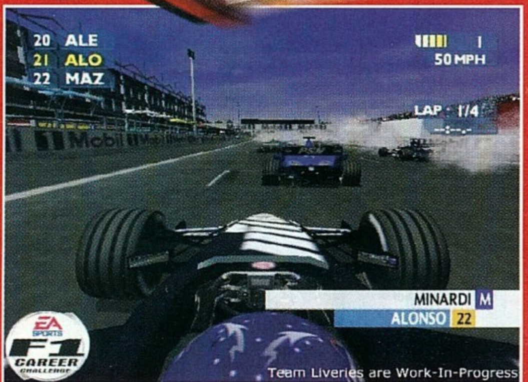


F1 CARREER CHALLENGE

Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** EA UK
Megjelenés: 2003. május (NTSC)

Noha az EA tavaly hivatalosan megszüntette a Forma 1-es sorozatát, most derült ki, hogy ez csak részben fedi a valóságot. Nemsokára megjelenik ugyanis egy új, évszám nélküli program, ami "teljesen új megvilágításba helyezi a versenyzést" (legalábbis EA-berkekben – a Codemasters ugyanis a Pro Race Driverrel már előadta ugyanezt): nem egy választott soförrel kell részt vennünk egy bajnokságban, hanem egy ismeretlen pilóta karrierjét kell egyengetnünk. Az F1-hez szükséges jogosítvány nélkül indulunk, majd ha ezt megszereztük, akkor elkezdhetünk kuncsorogni a csapatoknál, hogy vegyenek be minket, először persze csak tesztpilótának. Innen kell felküzdenünk magunkat a legmagasabb pozícióba, azaz a bajnoki trónra. Ehhez négy év áll rendelkezésünkre, melynek eseményeit (sérülések, nagy balesetek, pilóta-cserék) az 1999-2002-es szezonok alapján modellezték. A mesterséges intelligenciát és a boxtaktikát az ígéretek szerint mindenkinél máshogy programozzák le, és nagy figyelmet fordítanak a rádión keresztüli, mérnökökkel való kommunikációra.



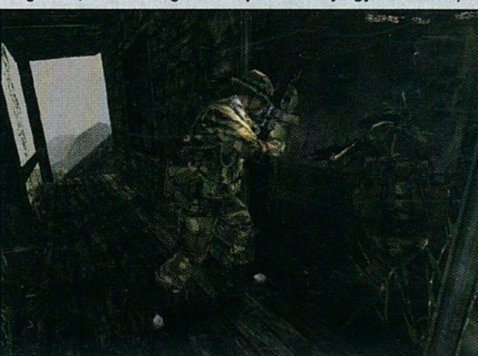


GHOST RECON ISLAND THUNDER

Kiadó: Ubi Soft **Fejlesztő:** Red Storm
Megjelenés: 2003. szeptember (NTSC)



Konzolra meglehetősen ritkák a PC-n szinte minden sikeres játékhoz fél-egyéves késéssel megjelenő kiegészítő lemezek – Xboxhoz az elsőt a Ubi Soft gondozásában kapjuk idén ősszel (nem kell hozzá az eredeti GR). Mivel a Ghost Recon egyike a legnépszerűbb Xbox Live-játékoknak, ezért főleg erre koncentrálnak az Island Thunderben is. Persze azért lesz egy nyolc küldetésből álló, a Castro halála utáni Kubában játszódó egyjátékos sztori is, de az igazi fejlesztések az online játékban várhatók. Kapunk nyolc új, multiplayer-pályát, négyet a régiek közül (az xbox.ign.com címen lehet rájuk szavazni is), valamint pontosan egy tucatnyi új játékmódot. Mivel az online-játék adja a program gerincét, ráadásként támogatja a DLC-t, azaz a letölthető bónuszokat – ezzel új pályákat, fegyvereket szedhetünk le a netről. (Xboxra még nem jött ki a PC-n már futó Desert Siege kiegészítő, valószínűleg abból kaphatunk majd így részleteket).



MOTOGP2



Kiadó: THQ **Fejlesztő:** Climax London
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)

A Microsoft adatai szerint – kicsit meglepő módon – a legtöbb ember az Xbox Live-szolgáltatást a MotoGP-vel veszi igénybe (ha valakit érdekel: időben a legtöbbet a Ghost Reconnal játszanak). Nem is csoda, hogy nemsokára elkészül a folytatás, ami előreláthatólag még tökéletesebb online versenyzést ígér. A meglévő tíz pálya közül hármat (Le Mans, Suzuka, Assen) teljesen átdolgoztak a változások és a tavalyi rész elkészítéséhez használt, de időközben elavult adatok miatt, és ezek mellé jön a MotoGP-sorozat másik hat hivatalos helyszíne. Felturbózzák az egyjátékos-módot, rengeteg alapból rejtett dolgot szerezhetünk meg, lesz pár új játékmód (Challenge, Tag, Stunt) és kedvünkre dekorálhatjuk a járgányt. Természetesen a tavaly bevezetett, új típusú motorokat is megtaláljuk a játékban, ráadásul gépeinket szinte az utolsó csavarig beállíthatjuk, sőt új alkatrészeket is szerezhetünk. Ennek az online játéknál lesz nagy haszna, hiszen azt is továbbfejleszttették. Nyolcvan (!) ranglistára juthatunk fel, végleg kilőhetjük az idegesítő személyeket a játékból, és immár mind a 16 versenyző beszélgethet egymással (az eredetiben csak a legközelebbi négy motorost hallottuk).







APRÓLÉK

■ Dave Mirra beperelte az Acclaimet, mert szerinte jogtalanul használta a BMX-versenyző nevét a BMX XXX hirdetésénél és népszerűsítésénél. Mirra 21 millió dollárt kér, ami az Acclaim jelenlegi piaci értékének több mint felét teszi ki. Mirra eleinte beleegyezett, hogy a humoros irányba elvitt játékhoz használják a nevét, de amikor már a pornográfia is a képbe került, visszakozott. Az Acclaim ekkor átnevezte a játékot (eredetileg Dave Mirra's BMX XXX volt a címe), a sztár azonban ettől függetlenül balhézik.



■ Az Empire-nek sikerült megszereznie a következő Chow Yun-Fattel készülő filmnek, a Bulletproof Monknak a játékjogait. A fejlesztő a Mucky Foot (Urban Chaos, Blade 2), a megjelenési idő pedig mindhárom konzolon az idei év vége.

■ Annak ellenére, hogy fantasztikusnak kevéssé lehet nevezni, a Dragon Ball Z: Budokai összesített eladásai átlépték a kétmilliós álomhatárt.



■ A Sega megállapodott a McDonald's-szal, így nyáron az amerikai gyorséttermekben a gyerkőcöknek szánt Happy Meal-menükhöz Sega-karakterek járnak. A figurák a Super Monkey Ball- és a Sonic-programok alapján készülnek.

■ A LucasArts elhalasztotta a Gladius megjelenését májusról augusztusra.



■ A Namco közlése szerint a Ridge Racer-széria következő részének a címe R: Racing Evolution lesz. A játék mindhárom platformra megjelenik, valószínűleg még az idén és minden bizonnyal az E3-on mutatkozik be.

APRÓLÉK

■ Az X2: Wolverine's Revenge mellett az Activision egy másik X-Men játékot is készít(tet). Az X-Men Legends egy RPG lesz, melyen a Raven (Soldier of Fortune, Jedi Outcast) dolgozik immár egy éve. A program leginkább a Baldur's Gate: Dark Alliance-re fog hasonlítani, csak több akcióval. Megjelenés mindhárom konzolra a karácsonyi szezonban.

■ November 2-án egy amerikai srácot, JoLynn Mishne-t lelőtte 16 éves barátja. És hogy ez a hír miért került bele a Multiplay-be? Mert a gyilkos az áldozat szülei szerint "megszállott Grand Theft Auto 3-mániás" volt, és a játéktól veszítette el az eszét. Ezért most nem csak őt perelték be, hanem a Sony-t is, hiszen a "GTA 3 csak PS2-n elérhető" (a PC-s verziót valószínűleg elfelejtették).

■ A Namco Tales... RPG-sorozatának exkluzív GC-s epizódja megkapta végleges címét: a játék Tales of Symphonia lesz.

■ Az IGDA (International Game Developers Association, a Játékfejlesztők Nemzetközi Szövetsége) életmű-díjjal fogja kitüntetni az 1997-ben elhunyt Gunpei Yokoi-t. Yokoi tervezte a Nintendo Game&Watch-gépeit, a Game Boyt, és ő volt az első Metroid megalkotója is. A díjat a tavaly ugyanilyen díjjal kitüntetett Yuji Naka (Sega, Sonic Team) adja át a családnak.



■ A Sony egy koreai sajtótájékoztatón közölte, hogy készül a Syphon Filter Online, ám ezen felül semmilyen részletet nem fedtek fel. Kicsivel jobban jártunk az Arc the Lad Online-nal, mert erről legalább bemutattak egy videót. Ez alapján a program leginkább a PSO-ra fog hasonlítani, hiszen valós időben, legfeljebb négyen kalandozhatunk (igaz, sokkal nagyobb, nyílt tereken).



■ A Ubi Soft szerezte meg a Harvest Moon-játékok (GC, GBA) európai terjesztési jogát.

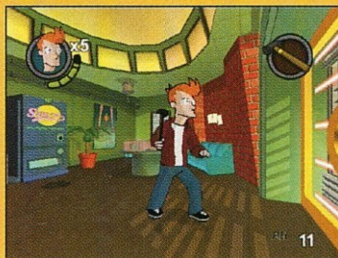
FUTURAMA

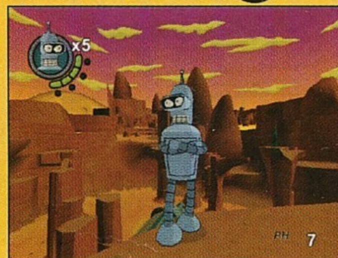
Kiadó: SCi **Fejlesztő:** UDS
Megjelenés: 2003. vége (PAL)



Aki esetleg nem ismerné, a Futurama egy jövőben játszódó rajzfilmsorozat a Simpsons-család stílusában – és ez egyaránt igaz mind a szellemiségére, mind a kinézetére. Egy Fry nevű pizzafutár van a középpontban, aki véletlenül lefagyasztotta magát ezer évre, így szerencsétlenkedik 2999-ben három új barátjával, Benderrel, Leelával és Dr. Zoidberggel karöltve. Az egyes pályákon négyőjük közül kell választanunk, hogy majdan a legkülönfélébb bolygókon számolhassunk le az ellenfeleinkkel. Legtöbbet használt fegyverünk a lézerpisztoly lesz, főgonoszként pedig a Mami névre hallgató, illegális üzemei révén a Föld 51%-át ellenőrzése alatt tartó üzletasszony funkcionál. A rajzfilmsorozat legtöbb szereplője fel fog tűnni, néhány teljesen új figura társaságában – a rajongókat pedig bizonyára feldobja, hogy a sztorit és a dialógusokat Steward Burn, a rajzfilmek forgatókönyvírója alkotja meg. Természetesen a szereplők az eredeti hangjukon szólalnak meg, és a látvány is emlékeztet magának a rajzfilmnek a stílusára (ami persze nem feltétlenül jelent jót...).







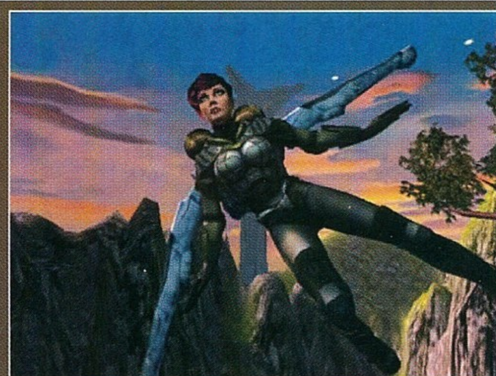
TIME CRISIS 3

Kiadó/Fejlesztő: Namco
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)



Előző számunkban rántottuk le a leplet a Virtua Cop harmadik részéről, most ezt annak legnagyobb konkurensével, a Namco Time Crisisával játsszuk el. A harmadik epizódban egy – képzelt – földközi-tengeri konfliktusba keveredünk, melyben Lukano és Zagorias országok rúgják össze a port. Ahogy eddig, most is három szakaszra bomlik a játék, de most ezek hossza majdnem kétszerese a második részben látottaknak. A játékmenetben egy nagy újítást vezettek be a fejlesztők: némelyik ellenfelet lepuffantva vagy bizonyos tereptárgyakat eltalálva új fegyvereket kaphatunk. Az alapfegyverként végtelen lőszerrel működő pisztoly mellett szerezhetünk egy tárral bíró géppisztolyt, egy shotgunt és egy gránátvetőt is. Ezek között a fedezékbe húzódásunk alkalmával váltogathatunk – és ezzel egy kis stratégia is bekerült a játékba, hiszen az egyes ellenfelek különbözőképpen reagálnak a különböző fegyverekre. Az otthoni verzió különlegessége, hogy nem csak a két férfikarakterrel játszhatunk, hanem ha jól teljesítünk, egy lukanoi ügynökhölgy, Alicia történetét is végigjátszhatjuk.





BLACK9

Kiadó: Majesco **Fejlesztő:** Taldren
Megjelenés: 2003. ősz (NTSC)

A címben szereplő szám kilenc hatalmas társaságra utal, akik a 2080-as évre átvették az uralmat a Földön – valamint egy füst alatt a környező bolygókon is. Természetesen ezek az Illuminatinak nevezett vállalatok nincsenek túl jóban egymással, és a felszín alatt nagyban zajlik az adok-kapok, esetenként akár szabadúszó zsoldosok bevonásával is. Mi is egy ilyen profi fejvadászt fogunk alakítani. A játék elején négy, különböző tulajdonságokkal rendelkező harcos közül választhatunk. Válogathatunk egyes vállalatok megbízásai között, és persze néhány küldetés után páran már nagyon utálni fognak minket, olyannyira, hogy akár mi is kaphatunk néhány üldözőt a nyomunkba. Az erőteljes akcióelemek mellett nagy figyelmet szenteltek a fejlődésnek is, a Black 9-t ugyanis egy Deus Ex-szerű szerepjátéknak ígérik (külön optimizmusra ad okot, hogy a fejlesztők elsődleges inspirációként a Shadowrun RPG-t említik). Karakterünknek különböző nano-beültetéseket vehetünk, feltápolhatjuk a fegyvereinket és a történet bizonyos pontjain új támadási formákat is megtanulhatunk. A játék a legújabb Unreal-engine segítségével készül, ám az esetek nagy részében külső nézetből figyelhetjük az eseményeket (kivétel például a távcső vagy a mesterlövész-puska használata). Mindehhez különféle többjátékos-módok is csatlakoznak, az azonban egyelőre még nem dőlt el, hogy Live-támogatással vagy anélkül.



HUNTER THE RECKONING

Kiadó: VUGames/Interplay **Fejlesztő:** High Voltage
Megjelenés: 2003. ősz (NTSC)


HTR – Redeemer

Az Interplay nem füllentett, amikor az eredeti Xbox-játék sikere után fogadkozott, hogy sorozattá alakítja a programot. Két platformra két különböző játék is készül: Xboxra a HTR – Redeemer, míg PS2-re a HTR – Wayward. Előbbi egy folytatás, mely nem változtat sokat a nyerő formulán; rögtön az első rész után játszódik, a meglévő négy vadász mellé kapunk egy ötödiket is, no meg teljesen új helyszíneket a tombolásra (összesen 22 pálya lesz). A másodlagos fegyverek számát megkétszerezték, készítettek pár új szörnyet és főellenséget, így most már 21 különböző bestiát mészárolhatunk le. A PS2-es Wayward már nagy változásokat hoz a játékba, ez ugyanis nem lineáris lesz, hanem kedvünk szerinti sorrendben vághatunk neki a 28 küldetésnek. Minden helyszínen több feladatunk lesz, köztük rejtett és opcionális tennivalókkal is. Átdolgozták a kamerát, most már mindig látjuk az általunk irányított vadászt, hiszen az esetleges takarások azonnal átlátszóvá válnak. Itt is lesz egy titkos, ötödik karakter (a többiek az eredetiből térnek vissza), ám sajnos PS2-n csak kétjátékos-módra számíthatunk. Persze itt is lesznek új fegyverek, új szörnyek és új adományok – most már minden vadász négy különfélét sajátíthat el.


HTR – Wayward

SONIC ADVENTURE DX

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** Sonic Team
Megjelenés: 2003. május (NTSC)

Mivel a GC-re felújított (és eredetileg Dreamcaston megjelenő) Sonic Adventure 2 mindenki meglepetésére hatalmas siker lett, a cég úgy döntött, hogy ugyanezt megpróbálják az 1998-ban megjelent első résszel is. Ezúttal nem raknak bele annyi extrát, mint az SA2-be (a Chao-nevelgetés azért megmarad, persze ehhez kell egy GBA is valamelyik Sonic-játékkal), viszont a grafikán sokat fognak fejleszteni – hát legalábbis a hivatalos nyilatkozatok szerint, mert a képek egyelőre nem igazolják ezt... Megmarad a hat játszható karakter, ráadásul a nehezebb pályákat a frusztráció elkerülése végett kicsit átrajzolják. A hat karakterhez eltérő típusú pályák tartoznak: Sonic persze őrültként rohangál az ugratókon és hurkokon át, de például a Gamma nevű robottal lövöldözni kell, Big, a kék macska pedig Froggy nevű békáját próbálja meg kifogni a tengerből.





APRÓLÉK

■ Az anyacég feloszlatta a Midway Games West fejlesztőcsapatot, és mind a 70 ott dolgozót szélnek eresztették. Ezzel két ígéretes játék tűnt el a süllyesztőben, a Crank the Weasel és a Gladiator: Crimson Reign. Béke poraikra.



■ Az Infogrames eladta a Driver filmjogait a Constantin Film nevű stúdiónak. A forgatás még idén elkezdődik, a rendező Paul Anderson lesz, aki a Resident Evilnél már bizonyított (?). Később jött a hír, hogy a Mechwarrior pedig Hollywoodba megy, ezt viszont a Paramount viszi filmvászonra.

■ A Microsoft megvásárolta az OC3 nevű cég online játékokhoz kifejlesztett ajakszinkron-előállító programját, az Impersonatort. Ezt ezentúl minden Xbox-fejlesztő megkapja a többi szükséges szoftverrel együtt, így az év végétől várhatóan az Xbox Live-on már szájról is lehet olvasni...

■ A Capcom leállította a Capcom Fighting All-Stars című játéktermi verekedős játék PS2-változatának fejlesztését, így egyelőre úgy tűnik, hogy nem fog megjelenni konzolon.



■ Íme a hivatalos európai lista a március 14-én már online is játszható Xbox-játékokról: MechAssault, Unreal Championship, Ghost Recon, Whacked!, NFL Fever 2003, Capcom vs. SNK 2 EO. Ezek mellett az első naptól lehet letölteni különböző bónuszokat a ToeJam & Earl 3-hoz, a Splinter Cellhez és az MX Superflyhoz.

■ Hiába halasztották el rengeteg alkalommal, a Star Ocean 3 premierje igencsak rögösre sikerült: a csaták hevében ugyanis igen sűrűn lefagy a program. Persze ez is egy megoldás a játékidő meghosszabbítására, de azért reméljük, hogy a ki-tudja-mikor esedékes angol nyelvű verzióban ilyen baki már nem lesz.



MI LESZ VELED, SEGA?

Előző számunkban már beszámoltunk róla, hogy a Vivendi Universal Gamest árulja a francia anyacég, valamint, hogy összeolvad az Enix és a SquareSoft, azaz hamarosan nagy átrendeződéseknek lehetünk tanúi a játékkiadók között. Ez továbbra is így van, sőt azóta kiderült, hogy mind a Midway, mind az Acclaim igen rossz anyagi helyzetben van, ezért várhatóan nemsokára felvásárlások célpontjai lesznek (vagy ha nem, akkor akár be is csődölhetnek, mint a Rage). (Szintén ehhez a témához kapcsolódik az a lapzárta előtt érkezett hír, hogy az NCSoft felvásárolta a főként Xboxra fejlesztő koreai Phantagramot.) Február 13-án pedig a Sega bejelentette, hogy az idei év októberével összeolvad a nálunk sokkal kevésbé ismert Sammyvel, és ezzel együtt 90%-kal lecsökkentette profit-előrejelzését (amit jórészt az NFL 2K3 hatalmas buktájával okolnak). A Sammy Japánban elég jó névnek örvend: egyrészt uralja a japán pacsinkó-piacot (a pacsinkó egy játékautomata, ahol egy golyót kell a megfelelő zsebekbe pöccinteni), de ők adják ki például a Guilty Gear- és a Galerians-játékokat is. A két cég márciusig fog mindent tisztázni, de az már biztosnak látszik, hogy a vállalatot a Sammy elnöke, Hajime Satomi vezeti tovább, persze a Sega nevet megtartják. A Sega már egyenesen rákényszerült egy ilyen összeolvadásra, hiszen az elmúlt öt évben egyetlen jen profitot sem termeltek, és színvonalas programjaik ellenére egyelőre nagyon nem úgy tűnik, hogy sikerülne nekik céljuk elérése: mégpedig az, hogy ők legyenek a legnagyobb, független szoftverkiadó cég (jelenleg egyébként a hetedik helyen állnak).



Ám a történetnek egyelőre nincs vége, mert sem a Sega dolgozói, sem a részvényesek nem fogadták kitörő örömmel a dolgot. Előbbiek például azért, mert egyszerűen nem is szóltak nekik. A managerek a fejük felett beszélték meg az összeolvadást, ezért aztán most mindenki föl van háborodva, sokan fel akarnak mondani. A piac sem fogadta jól a hírt, mindkét cég részvényei zuhanórepülésbe kezdtek.

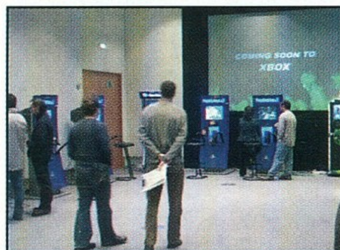
Február 28-án érkezett a következő meglepő tudósítás: az Asian Wall Street Journal írása szerint mind az Electronic Arts, mind a Microsoft a Sega felvásárlásán dolgozik. Hivatalos tárgyalásokra még nem került sor, de mindkét cég bőszen keresi a lehetőséget (az EA más japán cégeket is be akar vonni az üzletbe). Mindkét cég igen jól járna az üzlettel: a MS Japánban nyilván nagyon megerősödne (ami bizony rájuk is fér), az EA pedig egy rakás világbajnok licenccel lenne gazdagabb (egyes rémhírterjesztők szerint ha ez sikerülne nekik, akár egy saját konzol gyártásába is belekezdhetnének).



Vivendi Spring Fair 2003



Az eladósorban lévő Vivendi Universal Games februárban Berlinben rendezett egy szolid kiállítást a sajtó részére, amelyen magyar disztribútoruknak, az Automex Kft-nek köszönhetően mi is jelen lehettünk. Annak ellenére, hogy a VUGames anyagi helyzete momentán kissé bizonytalan, egyáltalán nem garasoskodtak: az egész Európából összesereglett újságírók egy luxushotelben kaptak elhelyezést, és az „unlimited vörösbor" cheattel rohangáló pincérnőknek köszönhetően a hangulat is hamar a tetőfokára hágott (ilyen kódot pedig még VZ sem tud!). A kiállítás napján buszokkal szállították a résztvevőket a helyszínre, ami szintén nem kimondottan egy lepusztult kutrica volt: közvetlenül a Brandenburgi Kapu mellett levő egyik bank-központ konferenciatermébe hajtották be a kissé másnapos tollnokokat. Mi ugyan igen jól szórakoztunk, viszont ez már nem állítható ilyen biztosan az ott dolgozó kosztümös hölgyekről, illetve öltönyös urakról – ők néha igen aggódó képpel lestek ki az emeleti ablakokból, hogy véletlenül nem a 2. Belorusz Front pajkos csapatai tesznek-e újabb látogatást köreikben. (Utolsó ittjártukkor ugyebár eléggé szanálták a várost a srácok...) Ezt követte az esti buli, amelyről sajnos kisebb szervezési hiányosságok miatt lemaradtunk. (*Ez így azért nem egészen pontos. Az volt a programfüzetben, hogy este Ladies' Night lesz csekély ruházatot, ámde annál nagyobb melleket viselő hölgyekkel, valami sztriptízklubban. Aki viszont nem volt ott, az úgy intézte a visszautat, hogy más se legyen má' ott... :-) – a szerk.*) Igaz, később megtudtuk, hogy az érdekes nevű Kula Karma Klubba mintegy háromszor annyian tódultak be, mint amennyien kényelmesen elfértek volna a helyen...



Játékok terén elég jó volt a felhozatal, habár a Blizzard – és ezzel a StarCraft Ghost – hiánya nem volt valami szép húzás (főleg, hogy előtte őket is megígérték...). A Malice sem volt kiállítva, lévén már megint elhalasztották – ezúttal őszt adtak meg megjelenési dátumként. A SWAT azonban mindenért kárpótolt, és a Hulk is jobbnak tűnt, mint az átlagos filmfeldolgozások. Ráadásul ez csak egy része az idén megjelenő Vivendi-kínálatnak (a megjelenési dátumok egyébként Európára értendőek), az E3-on további programokat fognak felfedni – reméljük, a Half-Life 2 is köztük lesz! Mindent egybevetve: a bemutató és az ellátás fantasztikus volt (olyannyira, hogy még azt is hajlamos vagyok megbocsátani, hogy a lift háromszor megrázott), még egyszer köszönet minden érintettnek!

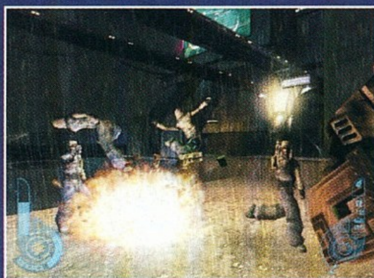


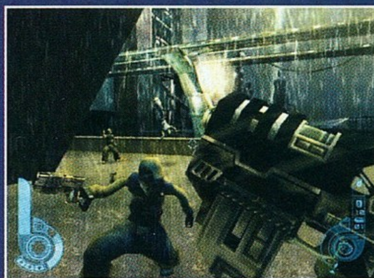


JUDGE DREDD
DREDD VS DEATH

Fejlesztő: Rebellion
Megjelenés: 2003. szeptember

Dredd bíró immár 1977 óta számol le minden egyes hónapban újabb képregényben a Mega-Cityt fenyegető bűnözőkkel, a fejlesztőknek így aztán bőven volt háttéranyaga. A játék sztorijának kidolgozásában egyébként a világ kitalálója, John Wagner közvetlenül is segíti a Rebellion gárdáját. A játékot csak PS2-n tudtuk kipróbálni (leszámítva a hálózatba kötött PC-ket), ráadásul azon is egy igen korai változatot – néhány tereptárgy szürkén árválkodott az esőben, mert még nem volt kész a textúra borítása. Ennek ellenére egész jól elvoltunk a játékkal, főleg kooperatív módban, ahol két bíró vonul ki az utcákra, hogy elkapja a bűnözőket, és rögtön ki is rója rájuk a megfelelő büntetést. Ha sikerült észrevétlenül odalopakodnunk egy bűnös lélek mögé (vagy kilőjük a kezéből a fegyvert), akkor egy gombnyomással le is tartóztathatjuk őket, majd egy következővel meg is határozzuk a penitenciát (egy figurát például sikerült 60 évre lesittelnünk). Persze azért ölni is lehet, de egyáltalán nem szabad túlzásokba esni: ha a vezetőség úgy ítéli meg, hogy túlléptük a hatáskörünket, ránkküldenek pár vadászt. Az ilyen korai állapotában csak ritkán szaggató programot Dredd fegyverei tették még élvezetesebbé: az alapfegyverként működő pisztolyba például hatféle lőszert helyezhetünk, a napalmtól kezdve a páncéltörőn át a pattogókig.









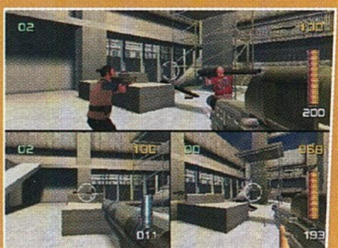




DIE HARD VENDETTA

Fejlesztő: Bits
Megjelenés: 2003. nyár

Bár a Vendetta GC-s verziója nagyon durva ledorongolást kapott a sajtótól, és különösebb sikereket a játékosok között sem ért el, nemsokára megjelenik az átdolgozott PS2-verzió. A nem túl ütős grafika maradt a régiben (a szomszédos állványon futó Judge Dredd például sokkal jobban nézett ki) – viszont a legtöbb küldetést átdolgozták, megpróbálták őket érdekesebbé tenni. Új közjátékokat alkottak, másodlagos útvonalakat hoztak létre, néhány idegesítő helyszínt pedig teljes egészében kivágtak, vagy újakkal helyettesítették őket. Szintén újdonság a többjátékos-mód, ahol száz különböző külsejű figura bőrébe bújva végezhetjük ki az ellenfeleinket – ráadásul nem csak osztott képernyőnküzdhetünk egymással , de akár botok ellen is. Így játszva új fegyvereket is szerezhetünk, melyek közül a fejlesztő a bokszkesztyűt emelte ki, mint legpoénosabbat. Sajnos mikor kipróbáltuk a deathmatch-módot, ezt nem találtuk meg, de köszönhetően a három kicsiny helyiségből álló területnek, a tűzharc így is igen intenzív volt.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Fejlesztő: Warthog
Megjelenés: 2003. nyár



Januári számunkban olvashattatok már egy előzetest Mace Griffin kalandjairól, ahol a Warthogos srácok lelkendezéseit tolmácsoltuk a nem-lineáris játékmenetről és a töltögetés-mentesen működő játékmotorról. Sajnos saját tapasztalataink kissé kiábrándítóak voltak, ugyanis a játék most már teljesen lineáris menetű, a tíz bolygón a pályák meghatározott sorrendben követik egymást (a fejlesztők elmondása szerint sok gondjuk volt a szabadság megteremtésével, ezért kivágták az egészet). A játék mintegy 80%-át teszik ki az FPS-részek, ahol tíz fegyverrel (mindegyik kétféle használati móddal rendelkezik) lőhetjük szét a ránk rontó három faj képviselőit. Mindezt a szokásos gombnyomogatós „fejtörőkkel” fejelték meg, sőt – egy FPS-hez képest – viszonylag sokat kell ugrálni is. A játék legnagyobb érdekessége, hogy ha találunk egy űrhajót, akkor azt elköthetjük, és így némi űrharcban is részünk lesz. Hatféle hajón összesen 11 fegyvert használhatunk, ám túl nagy helyünk nincs a manőverezésre, mert az űrkikötők szűk környékét nem hagyhatjuk el. Ugyan a Tusk elnevezésű motor tényleg nem töltöget a repülések előtt, ellenben a gyalogosan teljesítendő pályákon igen – ez azért annyira nem nevezhető forradalmi újításnak.




S.W.A.T. GLOBAL STRIKE FORCE

Fejlesztő: Argonaut
Megjelenés: 2003. vége



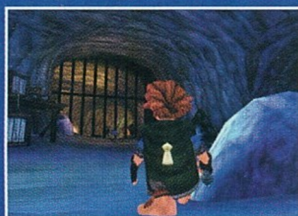
Vitathatatlanul a show legjobb konzol-játéka a SWAT volt, egyrészt, mert önmagában is egy nagyszerű kommandós-játék, viszont egy olyan fejlesztés van benne, amit még nem nagyon pipáltunk – a hangfelismerés (igaz, a PS2-es SOCOM-ban is van hasonló, de az amerikai beszámolók szerint csak nagyon nehézkesen működik). Egy SWAT-osztag parancsnokaként két társunkkal együtt kell végrehajtanunk 21 változatos küldetést (a kipróbálható pályán öngyilkos merénylőket kell megfékeznünk). A móka ott jön, amikor egy megbirizgálható tereptárgyhoz érkezünk (csukott ajtó, hackelhető számítógép vagy egy bekapcsolt riasztó): ilyenkor csak beleszólunk a mikrofonba, és kiadjuk a megfelelő utasítást társunknak. Például: „Jackson, robbantasd be az ajtót!” (persze angolul) – és a derék Jackson már szedi is elő a C4-et a hátizsákjából. Minden esetben több parancsunk is lehet (például egy ajtón keresztül be is lehet lopakodni), még formációkat is megadhatunk, például a társunk fedezzen minket, vagy éppen menjen előre felderíteni.



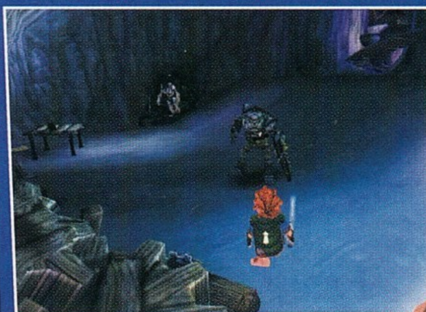
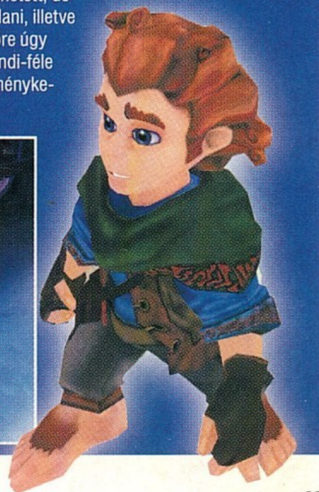
Nagyszerű ötlet, és kitűnő megvalósítás: a program még az én ízes magyar akcentusomat is minden további nélkül felfogta. Akinek nincs Xbox Live-mikrofonja (a fél évvel később megjelenő PS2-verzió a SOCOM headsetjét fogja használni), az a D-paddal adhatja ki ezeket a parancsokat. A grafika nagyon szép, valósághű árnyékokkal, viszont a játékmenet elég távol áll a realizmustól, rengeteg találatot kibírunk (ami persze a játszhatóság szempontjából nem feltétlenül baj).

THE HOBBIT

Fejlesztő: Inevitable
Megjelenés: 2003. ősz



Bár eddig úgy tudtuk, hogy a Hobbit csak GameCube-ra készül el, a kiállításon bejelentették, hogy minden kompetens platformra megjelenik (ennek ellenére csak GC-n volt kipróbálható). Egy Zelda-szerű akciójátékot kell elképzelni sok ugrálással, főszerepben természetesen Bilbóval, az akkor még fiatal hobbittal. A játék a könyv történetén alapul, minden abban olvasható fontos epizóddal találkozhatunk, beleértve a trollok hobbit-főzési kísérletét, vagy az Öt Sereg Csatáját, melyben tevékenyen részt is vehetünk. Sajnos a kipróbálható két pálya nem vonzott valami sok érdeklődőt, egyik sem volt szép (a cikkhez kapott nagyfelbontású képek pedig nem a konzolos verziókból vannak), sem pedig élvezetes. Sőt, a kamerarendszer a fejlesztők lelkendezése ellenére is borzalmas volt, és a Tolkien-hűséggel is akadtak problémáink. A barlangban tucatszám leölt furcsa, ismeretlen lények például halálukkor egy pukkanás kíséretében drágakövekké alakulnak – ilyenből többfélét is össze lehet szedegetni. Ugyan kipróbálni nem lehetett, de ígértek olyan helyszíneket, ahol fejtörőket kell megoldani, illetve lopakodós szintekre is lehet számítani. Sajnos egyelőre úgy tűnik, hogy a program a tavaly megjelent, másik Vivendi-féle Gyűrűk Ura-játék nyomdokában halad, de persze reménykedünk, hogy a készítők őszig magukhoz térnek.







SYBERIA

Fejlesztő: Microids
Megjelenés: 2003. tavasz

Hagyományos kalandjátékból már csak elvétve jelenik meg egy-egy, ezért aztán igen örömteli hír, hogy a tavalyi év legnagyobb PC-s durranása megjelenik konzolon is. A Syberiában egy Kate Walker nevű ügyvédnőt alakítunk, akit főnöke Franciaországba küld, hogy elrendezze egy játékokat és automatonokat (rendkívül kidolgozott mechanikus babák) gyártó cég adásvételi szerződését. Sajnos a tulajdonost éppen megérkezésünkkor temetik el, ezért aztán a rejtélyes múlttal rendelkező örököséhez kell fordulnunk – ő azonban Szibériában él. Ezzel indul a kaland, ami egy idegen világba nyújt betekintést – különös figurákkal, furcsa szerkezetekkel fogunk összeakadni. Az előre renderelt hátterek gyönyörűek, és ugyanezt lehet elmondani a sűrűn előforduló videókról, melyek legtöbbször az általunk keresett Hans Voralberg sorsát mutatják be. A konzolos verziók mindent tartalmaznak, ami a sok díjat nyert PC-s változatban benne volt, és a francia fejlesztő azt is elárulta, hogy novemberben már jön a második rész – amit szintén elkészítenek PS2-re és Xboxra.





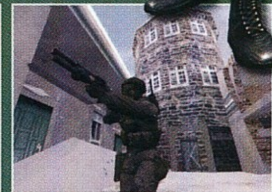
COUNTER-STRIKE CONDITIONZERO

Fejlesztő: Ritual és Valve
Megjelenés: 2003. vége



Mivel a Counter-Strike a legnépszerűbb multiplayer játék PC-n (e cikk írásának pillanatában kábé két és félszer annyian CS-oznak, mint ahányan a toplista következő 19 helyezettjével összesen játszanak), igen fontos program lehet az Xbox Live népszerűsítésében. Bár kiállítva csak a PC-s folytatás volt (a képek is abból származnak), egy kis kérdezgetéssel sikerült sok részletet megtudni az Xbox-verzióról is. Ezek szerint várhatóan a karácsonyi szezonban jelenik meg a játék, mégpedig 22 egyjátékos küldetéssel felszerelve, melyek mindegyike néhány további alpályára bomlik. A világ öt országa kommandósainak kalandjait élhetjük át, és lesz itt minden a túszmentéstől a bomba-hatástalanításig. Természetesen nem egyedül indulunk harcba, társainkat egy kis menü segítségével irányíthatjuk. Lesz osztott-képernyős kooperatív küzdelem (botok ellen), de az igazi az online játék lesz (egyelőre 12 játékost bír el a motor, de a végleges változatban húsz játékost akarnak egymásnak engedni), ahol mind a küldetéseket, mind a hagyományos CS terrorista-elhárító küzdelmeket élhetjük át. Mivel a PC-s verzió egy 1997-es játék átdolgozott motorjára épül, a képek nem nevezhetőek lenyűgözőnek – viszont a programozó megnyugtatott mindenkit: az Xbox-verzió sokkal szebb lesz, minden speciális effektet bevetnek, amit csak ki tudnak szorítani a konzolból.





THEHULK

Fejlesztő: Radical
Megjelenés: 2003. június



A zöld képregényhős nyáron nemcsak a mozikba tör be (hozzánk július 10-én ér el), hanem a lakásunkba is, mégpedig mindegyik konzolra és – elvileg – pontosan egy héttel a film premierje előtt. A játék összesen 30 pályát tartalmaz, melyek közül ötön irányíthatjuk Hulkot emberi alakjában, másik öt a főellenfelek számára lesz fenntartva, a maradékon viszont kiélhetjük minden pusztításvágyunkat. Hulk ugyanis elképesztően erős, így szinte mindent lerombolhatunk vele. Autókat hajigálhatunk, „tőből" téphetjük ki a telefonpóznákat, a zárt ajtókon pedig egyszerűen átgyalogolhatunk. A ránktörő katonákat látványos támadásokkal tehetjük ártalmatlanná, és különösen igaz ez akkor, ha sikerült bedühödnünk (azaz sok találatot kapunk) – ilyenkor zöld tűzben égünk, és még a tankok sem állhatnak nekünk ellent. Bruce Bannert (Hulk emberi alakja) irányítva teljesen megváltozik a játékmenet: mivel egy vékony tudósról van szó, lehetőleg el kell kerülnünk az összecsapásokat. Igaz, két őrt még sikerülhet leverni, de a harmadik már majdnem biztosan kikészít minket (ráadásul ilyenkor nincsenek életerőt visszaállító ikonok, mint Hulk-formában). A lopakodást az ajtózárak hackelése, illetve ládatologatás teszi változatosabbá – ennek ellenére mindenki inkább a pusztítós részekkel szórakozott.



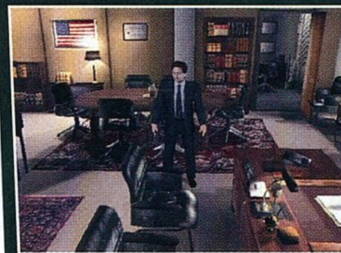


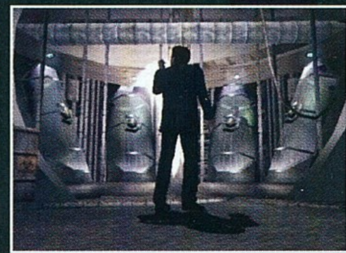
X-FILES RESISTORSERVE

Fejlesztő: Black Ops
Megjelenés: 2003. szeptember



A Hobbit mellett a kiállítás másik nagy csalódása mindenképpen az új, X-Aktákra épülő játék volt. Igaz, minden lehetséges módon megpróbálják azt az érzetet kelteni, hogy tulajdonképpen extra epizódokról van szó. A három rész felvezetése, lezárulása megegyezik a tévében látottakkal, a főmenü az eddigi DVD-s kiadásokéra hasonlít, és persze mindenki – szereplők, forgatókönyvírók, de még a zeneszerző is – közreműködik a program elkészültében, de maga a játék – egyelőre – nem túl jó. Egy totális Resident Evil-klónt kell elképzelni (sajnos az irányítást is lekoppintották), így nagy tömegben fogjuk leverni a zombikat, és más lényeket. Az egyetlen újdonság a boncolás, amit Scullyval hajthatunk végre a sűrűn utunkba akadó tetemeken. Ám ez sem valami bonyolult dolog: mindössze az egyes testrészeken kell kattintani a megfelelő eszközzel, nem lehet tehát szabadon felszeletelni a hullákat. A grafika is gyengébb volt élőben, mint amit a képek alapján vártunk volna – különösen az ellenfelek néztek ki úgy, mintha a PSX-korszakban készítették volna őket. A játékot bemutató hölgy külön felhívta a figyelmünket hőseink fotorealisztikus arcára – azt viszont már nem magyarázta el, hogy miért nem animálták eme ábrázatokat: akár beszéltünk, akár éppen három szörny zabálta a lábunkat, Mulder ugyanolyan bamba mosollyal nézett bele a semmibe…











THQ Gamer's Day 2003

Bár nálunk nincs igazán nagy hírnevük, ennek ellenére a THQ ott van a legnagyobb kiadók között. Ez főként a pár éve igen okosan megvásárolt exkluzív wrestling-, valamint Nickelodeon-licenceknek köszönhető (mi ugyan csak elvétve írunk SpongeBob Squarepants vagy Scooby Doo főszereplésével készült játékokról, de a tíz év alattiak között ezek igen népszerűek).
A 2002-es naptári év ugyan rekordbevételt – 480 millió dollárt – hozott a kiadónak, azonban a tiszta profit így is alig több, mint egyharmada volt a tavalyinak (36 millióról 13 millióra csökkent). A cég elnöke a sajtótájékoztatón elmondta, hogy: „az eredményeinket rontotta a Red Faction 2-nek és a GameCube-portfóliónknak a vártnál sokkal gyengébb szereplése". Persze nem szabad elfelejteni a pénzügyi mérlegben szereplő húszmilliós „speciális veszteség" rubrikát sem, melyben 12 milliót húsz leállított játékfejlesztés tett ki, és 1.6 milliót „ért" a wrestling-játékok visszahívása és borítójuknak megváltoztatása (az állatvédő WWF ugyanis beperelte a wrestling szövetséget, így WWF-ről WWE-re kellett változtatni a nevüket).
2003-ra 76 programmal készülnek, ebből minket 17 PS2-es, 13 Xboxos és 10 GC-s érdekelhet (az öt platformról törölt húsz játék egyharmada GC-s volt, és közölték, hogy visszafogják a Nintendo gépére a fejlesztéseket). A Rainbow Studios nemcsak a – PS2-re, és mint most megtudtuk, Xboxra is készülő – Splashdown 2-n dolgozik, de egy motokrossz-programon is, ami az E3-on mutatkozik be (ugyanezen platformokra). Érdekes lehet a vállalat előrejelzése az idei év végi konzoleladásokra – az amerikai és európai összesített gépállományt a következőképpen jósolják: PS2 – 51 millió, Xbox – 13.5 millió, GC – 9.75 millió. A lenti játékok mellett nagy sikert várnak a MotoGP 2-től és a Marvel-képregény alapján készülő Punishertől, de egyelőre nem tervezik sem a Red Faction 3-at, sem a Summoner 3-t.

YAGER

Fejlesztő: Yager
Megjelenés: 2003. április (PAL)

A THQ ezen a rendezvényen tulajdonképpen csak megerősítette, hogy a Yager megjelenik Amerikában is – eddig csak európai megjelenésről volt szó. Persze néhány részletet is elárultak erről a Rogue Leader-szerű akciójátékról. Például azt, hogy a történetnek igen nagy a szerepe: rengeteg karakterrel fogunk találkozni és beszélni a küldetések alatt (illetve között), és lesz egy szerelmi szál is, melynek háromféle befejezése lehet. A 25 küldetés mindegyike tele lesz opcionális feladatokkal, amelyek kitűnő lehetőséget biztosítanak a hajónk fejlesztésére (rengeteg fegyvert szerelhetünk fel a Lobosra). Kétféle üzemmódban repülhetünk: a halk, ám lassú Hover-mód, illetve a gyorsító-turbinák bekapcsolásával járó, borzalmasan hangos Jet-mód áll rendelkezésre.

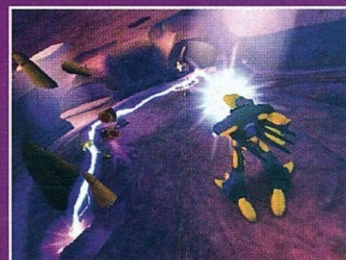




ALTER ECHO

Fejlesztő: Outrage
Megjelenés: 2003. tavasz (NTSC)

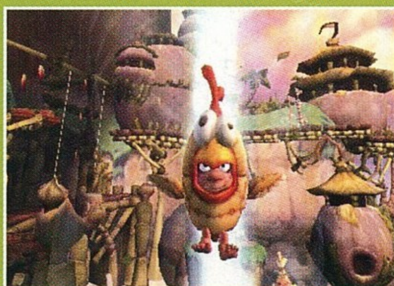
A korábban az Interplay tulajdonában levő Outrage az Alter Echoval az akciójátékokat szeretné megreformálni. A program alapvetően egy külső nézetet használó mészárszék, ahol a különleges gúnyával felszerelt Nevint fogjuk irányítani. A világ, amelyre kerültünk tényleg él – ebből kifolyólag különböző lényeket termelve megpróbál végezni velünk. Mi persze nem hagyjuk magunkat, és ruházatunknak („polysuitunknak") köszönhetően három formába is átalakulhatunk: alapból egy karddal felszerelt közelharci formában mászkálunk, de ha szükséges, átváltozhatunk az erős páncélt viselő, lőfegyverrel bíró alakba, vagy akár egy lopakodni tudó, patkányszerű lénnyé is. A kombó-rendszer is igen különös: amikor leállítjuk az időt, egy kis ritmusjáték-szerű részbe kerülünk, ahol minél pontosabban kell nyomogatni a támadás gombjait. Mindehhez egyedi grafika járul (például a használt alaktól függő árnyalatú lesz a játék), és egy pár társ is, kikkel együtt próbálhatjuk megfejteni a Proteus bolygó rejtélyét.




TAK AND THE POWER OF JUJU

Fejlesztő: Avalanche
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)

A THQ és a Nickelodeon bátor lépésre szánták el magukat: Tak először egy platformjátékban tűnik fel, majd az ezt követő héten beindul maga a rajzfilmsorozat is. Hősünk egy primitív törzs tagja és bár csak egy 12 éves kölyök, mégis igen fontos tisztség birtokosa: ő a sámán tanonca. Egy nap eltűnnek a varázserejű Holdkövek a faluból, és persze nekünk kell azokat visszaszereznünk. Fegyvereink egy csörgő, illetve egy fúvócső lesznek, ezenfelül használhatjuk a juju erejét, azaz a mágiát. Tak világában ugyanis minden állatnak van egy istene, aki jujuval segítheti karakterünket. Eddig csak a csirke-jujut mutatták be, ezzel egy tyúkkosztümbe bújunk, így képesek válunk rövid távokat a levegőben megtenni, és fentről tojásokkal bombázni. Az állatoknak különben is nagy szerepe lesz a játékban, az orrszarvúakkal torlaszokon törhetünk át, a majmok pedig katapultszerűen kilőhetnek minket a súlyuk alatt elgörbült fákkal.




GAME DEVELOPER'S CONFERENCE 2003
MÁRCIUS 4-8.; SAN JOSE, KALIFORNIA

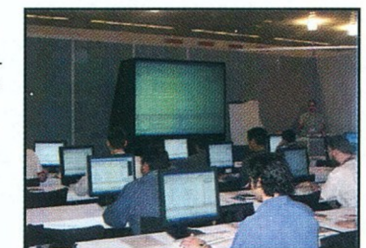
A Game Developer's Conference (GDC) talán a nagyobb, videojátékokkal kapcsolatos „kiállítások" legkevésbé publikus és a legkevesebb médiafigyelmet kapó eseménye. Következik ez elsősorban abból az egyszerű tényből, hogy a GDC valójában nem is kiállítás, hanem – az amerikai – játékfejlesztők éves szimpóziuma, magyarán: víg összeröffenés. Idén, a sorrendben 17. (!) alkalommal megrendezett konferencián a bemutatók talán nagyobb szerepet kaptak, mint korábban – még ha ez a „kiállítás" rész valószínűleg el is férne az E3 valamelyik büféjében.
A fesztiválra érkező európai ember idén vagy 300 előadást/kerekasztal-beszélgetést/jelentést hallgathatott meg, és vagy 200 cég fejlesztést segítő vagy buzdító termékével ismerkedhetett – a számítógépes, konzol-, mobil-, játéktermi- és online játékok világából. (Ha az illető „civil", belépőjegyének ára félezer dollártól cirka két amerikai rongyig terjedhet – attól függően, mi mindenre kíváncsi...).
A programozók, grafikusok, producerek, audio szakemberek és játékdesignerek olyan fóruma ez, ahol a fókusz az eszmecserén van, s ahol közösen, békésen karcolhatják fel elképzeléseiket arról, merrefelé is kéne terelgetni az iparág meghatározó trendgörbéit az elkövetkező esztendőben. Hiányzanak a lenge kosztümökben flangáló bérmodellek, hiányzanak a sokwattos erősítők, és hiányzik a promó anyagokra és friss játékbejelentésekre kiéhezett nagyközönség is.
Itt van azonban csaknem mindenki, aki számít. Itt a Sony, a SEGA (frissen alapított dotcom mobildivíziójával), a Nintendo, a Rockstar, az Infogrames, a Ubi Soft – és a nemrég még Computer Games Developer Conference címből mára már eltűnt az első C. A konzoljelenlét azóta nem csupán markáns, hanem egyenesen meghatározó. Olyan legendák vázolták már fel itt vízióikat, mint Shigeru Miyamoto, Yu Suzuki, vagy tavaly David Braben, Shinichi Okamoto és Kazunori Yamauchi.



Az idei showról sajnálatos módon hiányoztak a magas profilú japán legendák, jött azonban Peter Molyneux, és bemutatta a Black & White 2-t (igaz, ő minden évben itt van).
A kiállítók közül a legnagyobb légteret a Microsoft foglalta le magának (a Knights of the Old Republic és a Brute Force „munka folyamatban" változatai vitték el a pálmát), míg a Sony szerényen meghúzta magát, és innovációira szűkítette a kört. Ettől függetlenül ők kapták a legtöbb figyelmet, hiszen melyik fejlesztő ne szeretne a „Terülj, terülj, asztalkám"-nál ebédelni. A közönség részéről a legnagyobb sikert standjukon természetesen a Final Fantasy XI aratta. Az előadók között idén is megtalálhatóak voltak igazi sahárok, így Warren Spector (Ion Storm), Jason Rubin (Naughty Dog), Ted Price (Insomniac Games) vagy Mark Cerny (Cerny Games). A GDC keretein belül került megrendezésre a negyedik éves Independent Games Festival is (itt kiadó nélküli játékok versengenek a kiadóközösség figyelméért).
Lássuk a konferencia legérdekesebb dolgait, részletesebb bontásban...

Előadások

A GDC előadásai közt immáron hagyományosan feltűnik néhány hajmeresztő vagy rettenetesen izgalmas tematika is. Idén sincs ez másképp – itt van tíz olyan oráció, amire mi is szívesen beültünk volna:



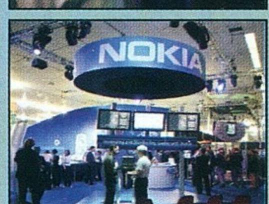
1. „10 kitűnő ok, hogy ne akarj masszívan multiplayer játékot készíteni!" – Gordon Walton
2. „Hogyan tegyük sikeressé játékunkat Japánban?" – Hasegawa
3. „Hogyan provokáljuk ki, hogy intellektuális tulajdonunkból mozi készüljön?" – Baldwin
4. „Az ICO design metódusai" – Ueda
5. „Mobil játékok: Japán és a jövő" – Collier
6. „A régi iskola: játéktermi játékok az aranykorban" – Logg
7. „Filmjáték: Hogyan adaptáltuk a Gyűrűk Urát" – Young
8. „Amerikai bevándorlási tudnivalók játékfejlesztők számára" – Shapiro
9. „A jó és a rossz – második esély" – Peter Molyneux (igen, itt lehetett kocsányon lógatni a szemet, itt mutogatta meg Peter a Black & White 2-t).
10. „When the Site hits the Fan: Wrangling Community Fansites" – Futa
(A címet nem fordítjuk, mert szójáték. Eredetileg: „When the shit hits the fan" = nagyon nagy baj van)

NOKIA N-GAGE

A szakértők meglátása szerint a Nokia bizony beleadott apait-anyait az N-Gage fejlesztésébe, hogy a telefon felülmúljon minden eddig ismert celluláris játékgépet, és így a lehető legszélesebb körű szoftvertámogatottságot tudhassa magáénak. A cég standján mindent meg lehetett tudni az N-Gagere való fejlesztés körül felmerülhető problémákkal kapcsolatban – de bőséges szakirodalom és készséges felvilágosítás várta azt is, aki csak úgy általában Nokia telefonra szeretne fejleszteni.
A stand körül elhelyezett N-Gage „játékállomásokon" hat, egyelőre félkész állapotban lévő játékot lehetett kézbe venni, kipróbálni. A Puzzle Bobble színes buborékjait könnyű megkülönböztetni egymástól – bár egy kicsit nehezen láthatóak... A játékmenet a már jól ismert (a sorozat címe nálunk Bust-A-Move). A cég másik kiállított terméke, a Cart Racing egyelőre nyers állapotban kínálta magát – a pályákon nem voltak ellenfelek.
A Snowboarding szintén kidolgozatlan volt, olyan benyomást keltve, hogy a fejlesztők nemsokára magát a játék motorját is lecserélik. Néhány kedves effektust leszámítva ez nem volt sokkal több, mint a hazánkban nemrég óriásplakátokon is reklámozott Snowboarding X. A SEGA Sonic kiállítása vonzotta talán a legtöbb érdeklődőt, bár sokan csalódottan vették tudomásul, hogy a vízszintes irányban görgő hátterű játék „szélesvásznú" – az akció az egyébként is parányi N-Gage képernyőnek így csupán megközelítőleg felén zajlik. Játszhatósága azonban remekbe szabott, a sebesség kielégítő, és helyén vannak a zene és a hangok is.
A játéktér ügyesen pörög és forog, a hátterek több rétegben görgettettek (parallax scroll), és megcsodálható volt néhány ügyes sprite effektus is. Nem okozott csalódást az Eidos két kiállított játéka sem: a PS-en bemutatkozó Pandemonium teljes 3D-ben pompázott, a modellek pedig a PS eredeti szintjén tündököltek. A Tomb Raider a kis képernyőre való degradáció ellenére impresszív grafikát villogtatott – a megvalósított 3D motor gyakorlatilag lepipált minden korábbi hasonló GBA-s próbálkozást. A textúrák tiszták, a modellezés remekbeszabott volt – az akció pedig átlátható és jól kézbe vehető. Ez volt továbbá az egyedüli játék, aminek kezelése több mint 2 akciógombot vett igénybe.









Kísérleti Játékműhely

Másodszor ad otthont a GDC az Experimental Gameplay Workshop (Kísérleti Játékműhely) projektnek. Tavaly 18 játékfejlesztő egyezett meg, hogy ugyanazon technológiából 365 nap elmúltával kihoznak egy-egy játékot (magára a kivitelezésre csupán 112 órát kaptak). A játékok itt kerültek bemutatásra, a technológia (a „game engine") pedig Zach Simpson „Shadow Garden" nevű csomagja volt, amit múzeumok multimédiás kiállításaira fejlesztett. Mozgásérzékelést használ a játékos árnyékának kigenerálására, mely árnyék gyakorlatilag aztán a bemeneti forrás – az interakció lehetséges módja a játékkal. Néhány az elképzelések közül:



Game Developer's Choice Awards

game developers choice awards

A „Game Developer's Choice Awards" díjkiosztó gálája, a szakma Oscar-díja a központi épület auditóriumában került megrendezésre – immáron harmadik alkalommal. A jelöléseket az IGDA (International Game Developers Association) tette közzé, hiszen a jelöléseket annak tagjai – maguk a fejlesztő közösség emberei – tették. Lássuk a nyertesek díszfelvonulását:

AZ ÉV PÁLYAKEZDŐ MŰHELYE:
Retro Studios (Metroid Prime)
A díjra olyan gárdákat jelölnek, akiknek első nagy címe az elmúlt évben jelent meg. Jelöltek voltak az Arkane Studios (Arx Fatalis), a Day 1 Studios (MechAssault), a Gas Powered Games (Dungeon Siege) ill. a Godzilla: Destroy All Monsters Melee fejlesztői, a Pipeworks Software.

A LEGJOBB HANG:
Medal of Honor – Allied Assault
(Jack Grillo, Rebecca Hanck, Erik Kraber és Yuan Liu)
Nevezett a GTA: Vice City, a Jet Set Radio Future, a Metroid Prime és a Lord of the Rings: The Two Towers. Egyébként ez volt az egyetlen kategória, amiben idén SEGA-játékot jelöltek.

A LEGJOBB DESIGN:
Battlefield 1942
(Romain de Waubert de Genlis és csapata)
Futottak még: Metroid Prime, GTA: Vice City, Super Mario Sunshine és a Tom Clancy's Splinter Cell.

A LEGJOBB PÁLYATERVEZÉS:
Metroid Prime
Nyerhetett volna a Ratchet & Clank, a Getaway, a Tom Clancy's Splinter Cell, vagy az Unreal Tournament 2003. A díjat Stevie „KillCreek" Case, John Romero asszonya adta át. (Kérdés, milyen jogon?!)

A LEGJOBB PROGRAMOZÁS:
Neverwinter Nights
(Mark Brockington, Scott Greig, Jason Knipe, Don Moar és Don Yakielashek, a játék hálózati részének kódjáért.)
A díj átvételekor a csapat egyik tagja halkan megkérdezte: „Nem fogják megnézni a forráskódot, ugye?" :-). Versenytársak: Dungeon Siege, Metroid Prime, Tom Clancy's Splinter Cell ill. WarCraft III: Reign of Chaos.

AZ ÉV LEGEREDETIBB KARAKTERE:
Sly Cooper, a Sly Cooper and the Thievius Raccoonus című Sucker Punch játékból, tesztjét lásd az előző számunkban. További jelöltek: Blinx a Blinx – The Time Sweeperből, Ratchet a Ratchet & Clankből, Rau a Mark of Kriből, és Sam Fisher a Tom Clancy's Splinter Cellből.

A LEGMŰVÉSZIBB KÉPI VILÁG:
Kingdom Hearts
(Tetsuya Nomura és Shinji Hashimoto)
További jelöltek: Freedom Force, Sly Cooper and the Thievius Raccoonus, Syberia, The Mark of Kri.

A LEGJOBB FORGATÓKÖNYV:
Tom Clancy's Splinter Cell
(Clint Hocking és JT Petty)
A kategória ebben az évben szerepelt először a kínálatban, ami kitűnően szemlélteti: a játékok története egyre nagyobb hangsúlyt kap. Ugyanitt érdemes megjegyezni: Petty nem volt jelen, hogy átvegye a díjat, mert időközben filmforgatókönyv írásának feladata szakadt a nyakába Hollywoodból. Az elhullott jelöltek: Eternal Darkness – Sanity's Requiem, GTA: Vice City, Mafia: The City of Lost Heaven, No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way.

A LEGINNOVATÍVABB JÁTÉKOK:
Animal Crossing, Battlefield 1942, Medal of Honor – Allied Assault (*?! – a szerk. megj.*), The Thing.
Ez megosztott díj volt, a játékokat Trent Oster a Bioware-től és Kathy Schoback a SEGA-tól ismertette – utóbbi hölgy állítólag lefogyott, ami esetünkben nyilván vitális információ...

ÉLETMŰDÍJ:
Ezt már említette Grath a hírek közt és a Metroid Prime-ban is. Sőt, illusztrálva is van. Nem fogjuk ismételni önmagunk.

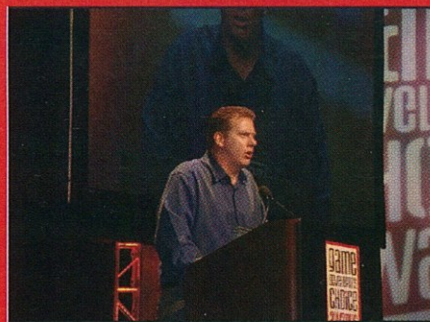
„IGDA DÍJ A KÖZÖSSÉGÉRT LEGTÖBBET TÉVŐ SZEMÉLYNEK":
Doug Church, technikai igazgató, Eidos.

„ELSŐ PINGVIN DÍJ":
David Crane, Larry Kaplan, Jim Levy, Alan Miller és Bob Whitehead
Az Activision alapítócsapata a nyolcvanas évek elejéről. Az „első pingvin díjat" olyan arcok kapják, akikben volt elég kurázsi, hogy olyan dolgokat csináljanak, amikhez másnak nem volt mersze. (A díj neve a pingvinek azon viselkedésformájából ered, amikor egyikük a jégtábla alá zökken, hogy élelmet keressen a többiek számára – ha visszatér, a többi pingvin tudja, hogy a közelben nincsenek ragadozók, így maguk is elkezdik a jeges vízbe való potyogást.) Rövidre fogva: az Activision volt az első ún. third-party cég (olyan vállalkozás, ami egy másik vállalkozás által kitermelt hardverre termeli a szoftvert), így ezek a srácok úttörők (vagy ha úgy tetszik, pingvinek) voltak.

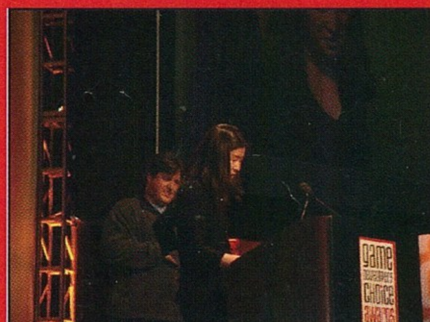
AZ ÉV JÁTÉKA:
Metroid Prime
A díjat az iD-s Graeme Devine nyújtotta át, viccből először a Doom III-at nevezve meg győztesnek. Akik közel voltak a befutáshoz: Battlefield 1942, GTA: Vice City, Neverwinter Nights, Tom Clancy's Splinter Cell.



A Pingvin nyertesei



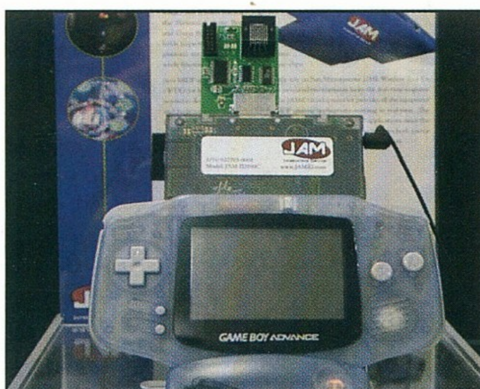
Az év pályakezdő műhelye, a Retro Studios



Tetsuya Nomura, a Kingdom Hearts designere





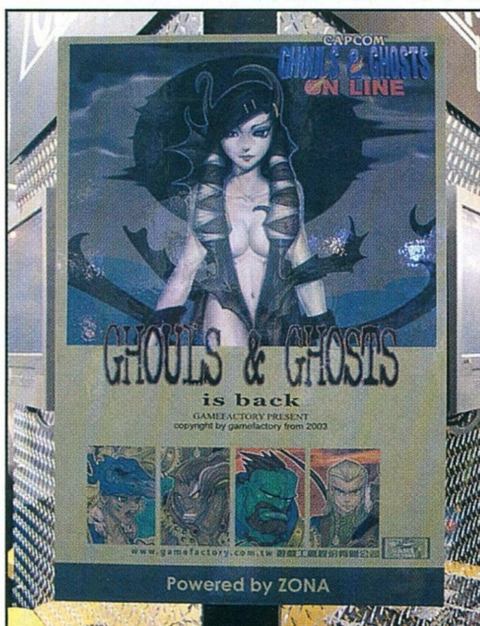



JAMiD kártya az Ajile Systemstől – a GBA akaratlan instant válasza az N-Gage „fenyegetésére". MP3 lejátszás, 32-bites Java processzor, expanziós port, sztereó ki- és bemenet, USB port, MMC slot. Az ár pedig „jóval száz dolcsi alatt lesz".



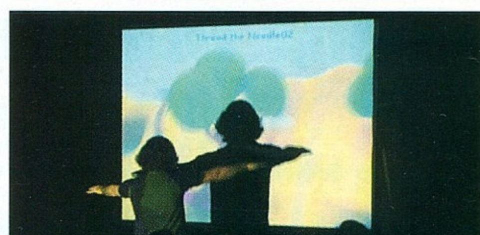
Az NDL a Gamebryoval érkezett a GDC-re – ez a jó öreg NetImmerse motor, csak továbbfejlesztve és átnevezve.

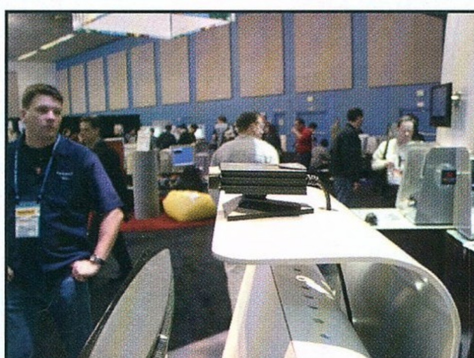
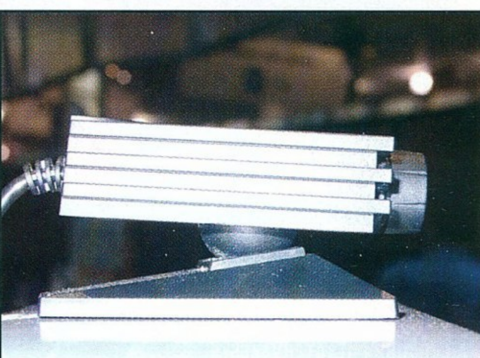

Ahogy az a Middlewaret szállító Zone sajtóanyagából kiderült, a Game Factory a technológiájukkal nem egy, de rögtön két G&G játékot készít: az online mellett egy Ghouls & Ghosts Match Fight címűt is.



Ki korán kel, aranyat lel. Az online G&G csak 2004 végén érkezik, a GDC látogatói azonban már játszhattak is vele.


Jon LaBrie a Weta Digitaltól különleges videoüzenetet hozott a fejlesztőknek Peter Jacksontól, a Gyűrűk Ura rendezőjétől.


Casey Muratori (RAD Game Tools) 3D repkedős koncepciója aratta a legnagyobb sikert (még intrója is volt, ami a Tony Hawk játékok szintbelépőit parodizálta, a közönség nem kis mulatságára). Széttárt karunk jelképezte a szárnyainkat – Casey állítólag játéktermi gépet is tervez az ötletéből!



Ez itt az EyeToy, a Sony PS2-s kamerája. 12 mini-játékkal összecsomagolva érkezik majd, hiszen a kamera szolgál a jövő (sőt, játéktermi esettanulmányokat is elemezve, a múlt) játékainak bemeneti forrásaként. Van itt ablakpucolás, ökölvívás, labdafejelgetés, meg amit akartok. Jó móka lesz.


RenderWare bemutató „zárt" ajtók mögött: RenderWare Physics 1.0, RenderWare AI, RenderWare Graphics 3.5, és hamarosan elkészül a Studio 1.2 is. Jelenleg ez a middleware csomag élvezi a legnagyobb popularitást a planétán. Ha ezek ott bent most nem suttognának, elképzelhető, hogy jó darabig nem kapnánk új Grand Theft Autot.



Az Independent Games Festival egyik gyöngyszeme a Terraformers volt – egy vakok számára fejlesztett fejtörő (értelemszerűen kizárólag hangokkal kommunikált, amit viszont médiaformátumunkból adódóan kicsit nehéz lenne érzékeltetni.).


Micsoda?! Ingyen sör? Jövőre élőben tudósítunk!

PlayStation

konzolshop

Magyarország legnagyobb konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem





Expressz szerviz!

PS2 fejcsere akció: 28990!

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervízünkben a javítást megvárhatod (csak hozod és egy órán belül már viszed is!)

XIII.ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992
http://www.konzolshop.hu e-mail:info@konzolshop.hu

Hétvégén is tudsz vásárolni!

Playstation2 játékok	3990-től
GB Advance játékok	4990-től
GB Color játékok	4490-től
Playstation játékok	1990-től

Megunt játékaidat beszámítjuk!

Egyéb kiegészítők, gamepadok, kábelek, memokártyák, stb...

Petőfi Csarnok Bolhapiac
szombat - vasárnap 7.30 - 13.00
Tel: 06-70-296-6810

KONZOLIUM

BP. VI. RÓZSA U. 80 (A NYUGATINÁL)
TEL: 269-10-32 H-P:10-17, SZ:10-13-IG

SONY PS2: 64.900.- PS ONE: 19.900.-
X-BOX + 2 DB BÓNUSZ JÁTÉK: 64.900.-
NINTENDO GAMECUBE: 44.900.-
JÁTÉKOK 3900.- FT.-TÓL, KIEGÉSZÍTŐK, SZERVÍZ, HASZNÁLT ADÁS-VÉTEL, POSTAI KÜLDÉS.











Játékszoftverek hatalmas kínálata minden konzolra, fantasztikus árakon!
Újdonság a Dreamlandben!!! Klubtagsági váltható!!! A részletekről érdeklődj az üzletben.







Gameboy Advance játékok 7.490,-
PS2 eredeti 8MB memo 7.990,-
Tartozék akció minden konzolra!

Postai csomagküldő szolgálat! Szervíz!



1067 Budapest, Hunyadi tér 12. Tel: 479-0812 Fax: 479-0813 Nyitva: h-p 10.00 - 17.00 szombat: zárva



EGY (FÉL) ÓRA RINTARORA

Beszélgetés a japanimáció élő legendájával

KICSODA?!



Rintaro 1941-ben született, karrierjét az ötvenes években kezdte a híres Toei stúdiónál. A hatvanas évek elején Tezuka Osamuhoz csapódik, aki akkor indítja be azóta legendává vált Mushi Productions nevű vállalkozását. A modern televíziós animáció technológiai alapköveit rakták le együtt, s olyan sikeres TV-sorozatok asszociálhatók nevükhöz, mint az 'Astro Boy' vagy a 'Kimba, a Fehér Oroszlán'. A hetvenes évek elejétől szabadúszó, de szorosan együttműködik a TAC csoporttal, illetve a Madhouse stúdióval (ami Japánban olyasmi, mintha nyugati példák közül a „Szörny Rt."-t elkövető Pixart vagy a „Shrek"-kel gyanúsítható DreamWorksöt említenénk.) A korszak egyik legjelentősebb televíziós rendezője – a nyolcvanas évektől azonban elsősorban OAV és egész estés mozi rendezéseiről ismert (OAV: Original Animated Video – olyan sorozat, ami a házi videópiacon kerül forgalomba, VHS/LaserDisc/DVD formátumban). Szárnyai alól repült ki a modern anime kultuszfiguráinak jelentős része, köztük Otomo Katsuhiro, a legendás Akira rendezője. Legfontosabb és legismertebb munkái: Space Pirate Captain Harlock, Galaxy Express 999, Harmagedon, Dagger of Kamui, X/1999, Metropolis. Ennyit, és nem többet tudhat meg az ember Rintaroról az Internetet bőszen fürkészve. Ő az egyik legkevesebbet nyilatkozó, legrejtélyesebb figura a 20. századi japán animáció történetében.

A Japán Alapítvány idén február 18-20. között valóságos fesztivált rendezett, 'Anime és Manga' címmel, aminek Rintaro volt az egyik díszvendége. A három napos rendezvényt a 2001-es Titanic filmfelvonulás meglepetés mozija, a Metropolisz nyitotta. A belépés díjtalan volt, a férőhelyek száma azonban korlátozott – sajnos sokan akadtak, akik nem engedhették meg maguknak, hogy háromnegyed órával a kezdés előtt már az eseménysorozatnak otthont adó Örökmozgó filmszínház bejáratánál toporogjanak. A második napon a másik díszvendég, Matsutani Takayuki úr, a Tezuka Productions vezérigazgatója tartott előadást, míg az utolsó napon Rintaro beszélt impresszióiról. Rintaro tehát Magyarországra érkezett, a Multiplay! pedig Rintaro színe elé, hogy megtudjon mindent, amit egy 25 perces villáminterjú alatt meg lehet tudni.

Sajnos rengeteg kérdést kellett a „legközelebbi" találkozásra halasztani: nagyon szívesen megkérdeztük volna például, hogy nehéznek találja e az interkulturális kommunikációt – hisz bár a Metropolisz nem japán tematikájú rajzfilmnek készült, mégis az lett, akárcsak az X mozi (ami gyakorlatilag „csatamozi"). Hogy filmjei elsősorban miért nem szereplőikkel kommunikálnak, hanem a látványvilágukkal? Hogy nem tart-e attól, hogy az „újkori" filmjeiben alkalmazott erőteljes számítógépes grafika (CGI) rohamléptekkel megöregszik majd? Hiszen a múlt század derekán született fantasztikus filmek látványelemei ma már megmosolyogtatják az embert, a hagyományos kézi animáció ötvözése a grafikus munkaállomások számolta képi világgal pedig végeredményben megkülönböztethető, akárcsak az „élő" film és annak speciális effektusai esetében. Miért fogadta el a magyarországi meghívást?

Ezernyi kérdés, szűkre zárt időintervallum. Bár az anyagot Kozi kézi kamerájával is rögzítettük, a végeredmény alant terül szerteszét (Köszönhetően annak, hogy a beszélgetésre a mozi kávézójában, fél órával a szerdai kezdés előtt került sor, a nyughatatlan tömeg moraja pedig tökéletesen élvezhetetlenné tette a felvételt... sigh... majd legközelebb :-P).

Függöny, interjú:

Multiplay!: Meséljen nekünk kérem arról, hogyan keveredett bele ebbe az iparágba. Az első professzionálisan pénzelt anime, a „Hakujaden" készítésében már aktívan részt vállalt. Ekkor 17 éves volt...

Rintaro: Valóban tizenhat-tizenhét évesen kezdtem el dolgozni, és a „Hakujaden" volt az első olyan alkotás, amiben részt vettem, de tulajdonképpen csupán az illusztráció – tehát a különféle képkockák kifestése volt a feladatom. Valójában ez női munka volt – a „köztesek" hölgyek voltak – sőt mondhatnám ez a monoton munkák császára; nem volt igazán érdekes [nevet] (*A szakmában használt kifejezés a kulcsfázisok közti átmenetek festőire „inbetweener", azaz „köztes". – a szerk.*). Nem nagyon kötött le a képkifestés, mindenképpen változtatni akartam a dolgon; így mivel a vállalaton belül lehetőségem volt arra, hogy továbbképezzem magam az animáció és az animációs technikák/technológiák terén, éltem a lehetőséggel.

Multiplay!: Miért lépett át a Toei-től a Mushi-hoz? Hol, hogyan ismerkedett meg Tezuka Osamuval?

Rintaro: Az egyik ok, amiért váltottam, és átmentem a Mushi Productionshöz, hogy az említett továbbképzést záró vizsgák letétele után mint animátor dolgoztam a cégnél – azonban nem mint lelkes és szorgos alkalmazott váltam hírhedtté a cégen belül [nevet]. Főnökeimnek természetesen feltűnt a lankadt elán, és meglehetősen csúnya szemmel kezdtek el rám nézni. A másik ok: rá kellett döbbennem, hogy a kollégák, illetve azok az urak, akik senior animátorként dolgoznak a vállalatnál, sokkal jobban rajzolnak, mint én. Rájöttem, hogy egészen egyszerűen nem tudok olyan jól rajzolni – a továbblépésnek egyetlen lehetséges módját láttam: ha mint animációs filmrendező próbálkozom. A Toei stúdiónál nem volt lehetőségem arra, hogy ilyen irányban lépjek előre, mert ahhoz egy NAGYON hosszadalmas belső szamárlétra-mászás elé lettem volna állítva, és ez NAGYON gyorsan megszülte a döntést – váltok.

Multiplay!: [kajánul] Akkor már értjük – meg voltunk győződve róla, hogy minden szakmabeli álma, hogy egyszer híres, megbecsült rajzoló legyen... (Bár ez elsősorban a manga világára érvényes – ott a manga-ka, a manga rajzolója a félisten – a japanimáció a rendezőt favorizálja.) Nos, a rendezés dolog meglehetősen gyorsan össze is



jött, ugye... Tezuka kérte fel, hogy menjen át?
Rintaro: Nos, ahogy az előbb szóba került – egészen egyszerűen rádöbbentem, hogy mivel nem tudok olyan jól rajzolni, nem vehetem fel a versenyt a kollégákkal. Rengeteget vívódtam magamban: hogyan tovább... a nagy vívódás közben pedig összefutottam Tezuka Osamuval, akit akkoriban az az elképzelés foglalkoztatott, hogy saját stúdiót nyit. Mivel gyors ütemben mélyült el a barátságunk, felmerült a kérdés: nincs-e kedvem nála dolgozni? Igent mondtam, egymás tenyerébe csaptunk – így kerültem a Mushi Productionshöz.

Multiplay!: Pörgessük fel egy kicsit az eseményeket... a Jungle Taitei, Shin Jungle Taitei televíziós sorozatok, illetve a mozi művészeti igazgatója volt. Hogyan élte meg a nyugat válaszát a Lion King alakjában?
Rintaro: Akkoriban, amikor ezt a TV-sorozatot kezdtük el csinálni, nem volt igazán olyan nyugati hatás, ami befolyásolt volna minket...

Multiplay!: [mentegetőzve] Isten őrizz, nem azzal akarjuk megvádolni, hogy az ötletet nyugatról csenték... éppen ellenkezőleg! Nagyon sok ember meggyőződése, hogy a Disney-féle Lion King Szimbáját az urak Kimbáról koppintották.
Rintaro: Amikor a Lion Kinget bemutatták, Japánban az egész szakma egy emberként hördült fel. Valóban, a Lion King történetében és ábrázolásmódjában a Jungle Taitei kópiája. Mindenki fel volt háborodva, személy szerint én is. Egyedül Tezuka maradt higgadt. Mivel már nincs közöttünk, soha nem tudjuk meg, miért nem fogta őket perbe a saját védelmében. Nem voltam az az ember, aki felléphetett volna a plágium ellen – senki sem volt az a szakmában, egyedül Tezuka. Ő pedig nem tette meg.

Multiplay!: ...érdekes kérdés érkezik - a hatvanas évek végén kezdte el használni az álneveit. Először mint Kuruma Hino, majd mint Rintaro tűnik fel a stáblistákban. Miért lett Shigeyuki Hayashi – ha jól tudjuk, önt valójában így hívják – egyik napról a másikra Rintaro?
Rintaro: Igen [nevet]. Először a Moomin TV-sorozat végén használtam álnevet, ez volt a Kuruma Hino. Közben rájöttem, hogy az eredeti nevem valahogy nem összeegyeztethető az animációval – egyszerűen nem passzol hozzá. A Rintaro nevet a barátaim ragasztották rám – nekem pedig tetszett, így elkezdtem használni.

Multiplay!: Egybe-, vagy külön írjuk? Az Interneten utalnak önre, mint Rintaro, mint Rin Taro és az élelmesebbek, mint Taro Rin...
Rintaro: Rintaro.

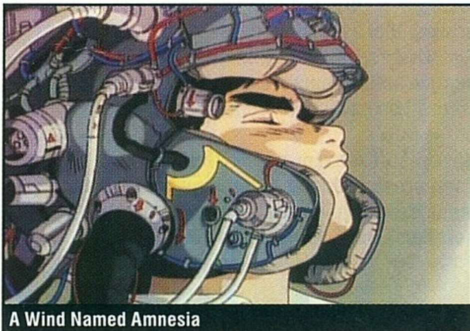
Multiplay!: [mosoly] 1971-től szabadúszó (vagy Pelevin után szabadon: szabad fuldokló), olyan csoportokkal és cégekkel dolgozik együtt, mint a Group TAC (Night of the Galactic Railroad/Vision of Ihatov: Kenji's Spring) vagy a Madhouse (Jubei-Chan: The Ninja Girl/Trigun). Miért választotta ezt az életformát? Nagyobb kreatív szabadságot remélt tőle?
Rintaro: Ahogy az közismert, a végsőkig kitartottam a Mushi büró mellett, egészen annak megszűnéséig. A rendező kollégákkal aztán úgy döntöttünk – ahhoz, hogy a közösen megálmodott célt elérjük, talán ez a legjárhatóbb út.

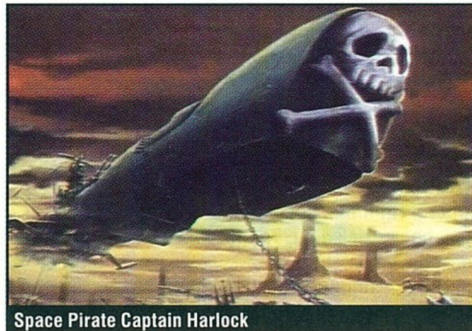
Multiplay!: 1991 - az Enix kiadó Dragon Quest (*az Államokban Dragon Warrior. – a szerk.*) sorozatából készít rajzfilmsorozatot. Rá három évre a Squaresoft Final Fantasyje kerül sorra. Hogyan került kapcsolatba ezekkel a videojátékokkal?

Miért esett önre a választás a sorozatok kapcsán?
Rintaro: A dolog hátterében nem kell semmiféle rejtélyt kutatni. Egyszerűen arról van szó, hogy az említett videojátékok készítőivel jóban, mi több, baráti viszonyban vagyok. Ők felkértek, én pedig elvállaltam. Mindig is tetszettek ezek a fantasy univerzumok.

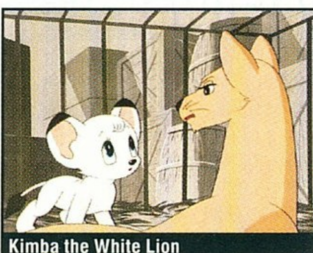
Multiplay!: Nem kacsintgat esetleg a videojátékok világa felé? A Tezuka jogok a SEGA-hoz kerültek – érdekelné, ha felkérnék valamilyen együttműködésre?
Rintaro: Természetesen nem mondanék nemet.
(Ezt a kérdést rosszul tettük fel, később pedig már hiába érdeklődtünk, nem sikerült érdemben választ kapnunk a bennünket igazán érdeklő dolgokra. Ilyen volt pl. a SEGA Tezuka Osamu szellemi hagyatékából készülő játékai körül terjengő dermesztő csend. Tavaly suttogtak arról, hogy a SEGA játékot készít az „Astro Boy"-sorozatból – azóta teljes a hírzárlat a projekt körül, pedig a jogokat állítólag 7 évre sikerült megvenni. A fesztiválon is bemutatott, Japánban idén nyáron induló új „Astro Boy" rajzfilmsorozatot azonban a Sony financiális injekciójával sikerült a Tezuka Productionsnek tető alá hoznia – lehet kombinálni és felállítani az összeesküvés-elméleteket... - a szerk.)

Multiplay!: Ez a rendezvény Tezuka szelleme előtt tiszteleg, ezért az ön portfoliójából a Metropolisz került bemutatásra. Ez az az anime, amit a magyar közönség is jól ismer, hiszen ez a mozi nyitotta meg a Magyarországon kereskedelmi forgalomba került anime DVD-k sorát (reméljük valami folytatja is a sort). Jó belépőnek tartja ezt a filmet Tezuka – vagy Rintaro – világába?
Rintaro: Feltétlenül. Tezuka nem csupán a munkatár-


A Wind Named Amnesia

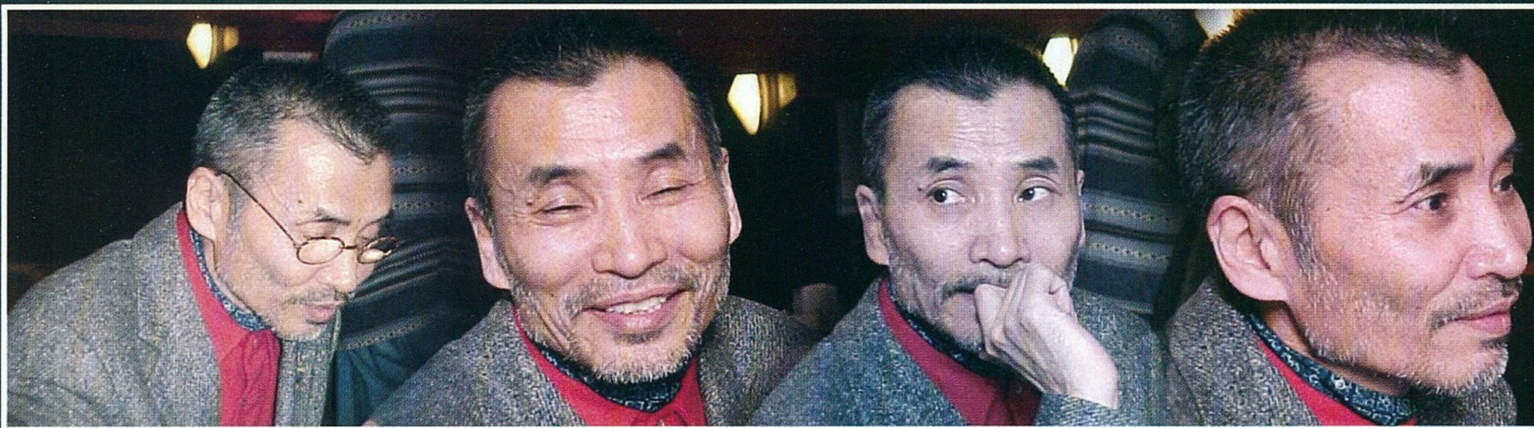

Space Pirate Captain Harlock


Astro Boy


Kimba the White Lion


Metropolis


Battle Angel



JÁTÉKFILMEK-FILMJÁTÉKOK, AVAGY A KONTINUITÁS



Tezuka Osamu és Rintaro filmjei és televíziós sorozatai alapján természetesen video-játékok egész sorát gyártották már le az évek során: volt már itt Astro Boy platformjáték a Nintendo hordozható zsebkonzoljának színes változatán; a Galaxy Express 999-ből a Banpresto készített kalandjátékot „Story of Galaxy Express 999" címmel (kizárólag Japánban jelent meg, ám a „műértő" import közösség körében rendkívül népszerű darab), a Lodoss War széria játékkatalógusa pedig mára már több, mint fél tucat tagot számlál – a legismertebbek talán az MSX számítógépekre, SEGA MegaDrive-ra (pontosabban Genesisre), Nintendo Super Famicomra (Super Nintendo Entertainment System) ill. Dreamcastra fejlesztett változatok. Ez utóbbi (The Advent of Cardice alcímmel) csodák csodájára még európai megjelenést is megért. Fantasy RPG, játékrendszerében és képi világában a Blizzard Diablóját idézi. A trend előreláthatóan nem változik majd a huszonegyedik század első dekádjában – a népszerű videojátékok rajzfilmeket, sőt filmeket szülnek – a népszerű animációs filmek pedig videojátékokat. A kör bezárult.









sam volt, hanem a barátom is. Nem sokkal azelőtt halt meg, hogy betöltötte volna a 60. életévét. Én akkorra készültem el ezzel a filmmel, amikor betöltöttem a hatvanat. Ez egy nagyon fontos film volt számomra, és úgy érzem, sikerült átadnom valamit a közönségnek Tezuka szelleméből – abból, ami Tezuka volt, és amit Tezuka számomra jelentett.

Multiplay!: Tematikailag, de vizuálisan vagy zeneileg is, ez egy „komoly" anime. Hogy érzi, komolyodik?

Rintaro: Igen, azt hiszem komolyodom [hunyorog, mert elvakította a nap – Kozinak sikerült az urat egyenesen a fókuszpontba ültetnie a felvétel kedvéért...]. Néha magam is megijedek. Gyakran előfordul, hogy olyan dolgokat szeretnék kiadni magamból, amit talán nagyon kevés ember értene meg. Ezért legtöbbször nem is fáradok a dologgal [nevet].

Multiplay!: Melyik a kedvenc munkája? És miért pont az az?

Rintaro: Ezt a kérdést gyakorta felteszik nekem, és igazából nem is tudok rá válaszolni. Mindegyiket nagyon szeretem, nem tudnék dönteni... *(Hogy milyen gyakran teszik fel neki ezt a kérdést, arról a harmadik napon tartott szimpóziumon magunk is meggyőződhettünk – a közönség által feltett három kérdés egyike EZ volt. A démosz frappánsabb választ kapott a „Melyik munkáját szereti a legjobban?" kérdésre – „Inkább azt kéne megkérdezni, melyik munkámat szúrtam el a legjobban..." – a szerk.)*

Multiplay!: Tervei a jövőre nézve? Milyen új projekten, vagy projekteken dolgozik? Szabad, lehet-e erről beszélnie?

Rintaro: Hmmm... sokat nem mondhatok, de annyit igen, hogy az első ún. True 3D animációs film szövegkönyvén dolgozom. Ez egy teljesen új, forradalmi koncepció, amitől a japanimáció reformációját reméljük. Sajnos többet nem árulhatok el [széles vigyor].

Multiplay!: Uff... hálásan köszönjük a ránk áldozott értékes időt.

Rintaro: [mosoly + egy megelégedéssel átitatott morgás, amilyet utoljára a Clavell-féle Shogun TV sorozatban hallhattunk Toranaga nagyúr torkából.]

Köszönetünket szeretnénk kifejezni Boromisza Zsolt úrnak, a Japán Alapítvány programszervezőjének az interjú elkészítéséhez nyújtott felbecsülhetetlen értékű segítségéért. Köszi, Zsolt!

Reiker
reiker@ipma.hu

MIÉRT JÓ EZ A MULTIPLAY! OLVASÓINAK?!

A kérdésre a válasz egyszerű, mint az MGTSZ titkárnője: az értelmi szerző addig rágta a főszerkesztő fülét, míg az beleegyezett: nevezett szerző kap két oldal alamizsnát, hogy anime „rovatot" indítson. (*A főszerkesztő ezt most olvassa itt először, de sosem volt semmi rossznak az elrontója – Spot*) Meggyőződése ugyanis, hogy a konzolos videojátékok és a japanimáció szoros szimbiózisban léteznek, s ez nem fog változni az éppen folyamatban lévő évszázad során. Foglalkozni fogunk tehát rajzfilmekkel, sőt sok minden mással is, ami kapcsolható a videojátékokhoz (Én speciel játék image album-ok recenziójára gondoltam – ismertebb, helytelen elnevezésük 'soundtrack'; de ebbe természetesen az olvasónak is beleszólása van. Mi lehetne ehhez jobb nyitány, mint egy exkluzív csevely az anime egyik legnagyobb öregjével? Ugye, ugye...

RINTARO-FILMOGRÁFIA

Mivel a filmek jelentős hányada soha nem került Magyarországon bemutatásra ill. forgalmazásra, az angol címeket nem fordítottuk le, hisz nincs magyar megfelelőjük – így talán egy kicsit könnyebb lesz kutatni utánuk az Internet végtelenjében. A lista a „bemutatás éve– japán cím–angol cím/alternatív angol cím"–„típus"–„Rintaro szerepe a film készítésében" formátumban készült. Jó vadászatot!

1958
Hakujaden (The Great White Snake / Panda and the Magic Serpent) mozi, inbetweener

1959
Shonen Sarutobi Sasuke (The Boy Sasuke Sarutobi / Magic Boy) mozi, inbetweener

1960
Saiyuki (Voyage to the West / Alakazam the Great) mozi, inbetweener

1963
Tetsuwan Atom (Iron-Armed Atom / Astro Boy) TV sorozat, animátor/társrendező

1965
Jungle Taitei (Jungle Emperor / Kimba, the White Lion) TV sorozat, művészeti rendező

1966
Shin Jungle Taitei, Susume Leo! (New Jungle Emperor – Go Ahead Leo!) TV sorozat, művészeti rendező
Jungle Taitei (Jungle Emperor) mozi, művészeti rendező

1968
Wanpaku Tanteidan (Naughty Detective Club) TV sorozat, művészeti rendező/társrendező

1968
Sabu to Ichi Torimonocho (Sabu and Ichi's Investigations) TV sorozat, művészeti rendező/sorozatrendező

1969
Moomin (Moomins) TV sorozat, művészeti rendező/társrendező

1972
Shin Moomin (The New Moomins) TV sorozat, vezető rendező

1974
Hoshinoko Chobin (Chobin the Starchild) TV sorozat, forgatókönyvíró/rendező

1975
Wanpaku Omukashi Kum Kum (Naughty Ancient Kum Kum) TV sorozat, rendező

1976
Manga Sekai Mukashibanashi (Animated Stories of World Folklore) TV sorozat, rendező

1977
Jetter Wars (Jet Mars) TV sorozat, vezető rendező
Arrow Emblem: Grand Prix no Taka (Hawk of the Grand Prix) TV sorozat, művészeti rendező/vezető rendező

1978
Uchyu Kaizoku Captain Harlock (Space Pirate Captain Harlock) TV sorozat, művészeti rendező/társrendező
Uchyu Kaizoku Captain Harlock (Space Pirate Captain Harlock) mozi, rendező

1979
Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999) mozi, rendező

1980
Ganbare! Genki (Genki, the Boy Champ) TV sorozat, forgatókönyvíró/művészeti rendező/vezető rendező

1981
Sayonara Ginga Tetsudo 999: Andromeda Shuchakueki (Adieu Galaxy Express 999: Andromeda Terminus) mozi, rendező

1982
Lupin Hassei (Lupin the Eighth) TV sorozat, a felvezető film (ún. pilot) rendezője
Wagahai wa Neko de Aru (I'm a Cat) TV (önálló alkotás), művészeti rendező
Dr. Slump and Arale-chan: Hoyoyo Uchu Daiboken (Dr. Slump and Arale-chan: Adventures in Space) mozi, együttműködés

1983
Genma Taisen (Harmagedon) mozi, rendező

1985
Kamui no Ken (Dagger of Kamui / Revenge of the Ninja Warrior / The Blade of Kamui) mozi, rendező/executive producer
Bobby ni Kubittake (Bobby's Girl) mozi, tervező

1986
Hi no Tori: Houou Hen (Phoenix: Karma Chapter) mozi, rendező/producer
Hi no Tori: Yamato Hen (Phoenix: Yamato Chapter) OAV, executive producer
Toki no Tabibito Time Stranger (The Time Travelers / Time Stranger) mozi, producer

1987
Hi no Tori: Uchu Hen (Phoenix: Space Chapter) OAV, rendező/executive producer
Mani Mani Meikyu Monogatari (Neo-Tokyo) mozi, a labirintus szekció karaktertervezője, forgatókönyvírója és rendezője
X Densha de Iko (Take the X Train) OAV, forgatókönyvíró/rendező

1988
Deimos no Hanayome Ran no Kukikyoku (Bride of Deimos: The Orchid Smile) OAV, rendező
Kaze no Matasaburo (Matasaburo of the Winds) OAV, rendező

1989
Tezuka Osamu Monogatari – Boku wa Son Goku (Osamu Tezuka: I'm Son Goku) TV (emlékműsor), forgatókönyvíró/rendező

1990
Eguchi Hisashi no Nantoka Narudesho! (-) OAV, karaktertervező/művészeti rendező
Lodoss no Senki (Record of Lodoss War) OAV, a prológus rész rendezője
Lodoss no Senki Volume 3: Kokui no Kishi (Record of Lodoss War: The Black Knight) OAV, forgatókönyvíró

1991
Lodoss no Senki Volume 7: Eiyu Sensou (Record of Lodoss War: The War of Heroes) OAV, forgatókönyvíró
Dragon Quest: Dai no Bouken (Dragon Quest / Dragon Warrior) TV sorozat, rendező
Teito Monogatari – Imperial City Story (Doomed Megalopolis) OAV, rendező
Teito Monogatari Volume 4: Kessen Hen (Doomed Megalopolis: Battle Story) OAV, forgatókönyvíró

1993
Kaze no Na wa Amnesia (A Wind Named Amnesia) mozi, supervisor
Gunnm (Battle Angel) OAV, supervisor
X2: Double X (-) OAV rendező
Download: Namuamidabutsu wa Ai no Uta (Download: Devil's Circuit) OAV, forgatókönyvíró/rendező

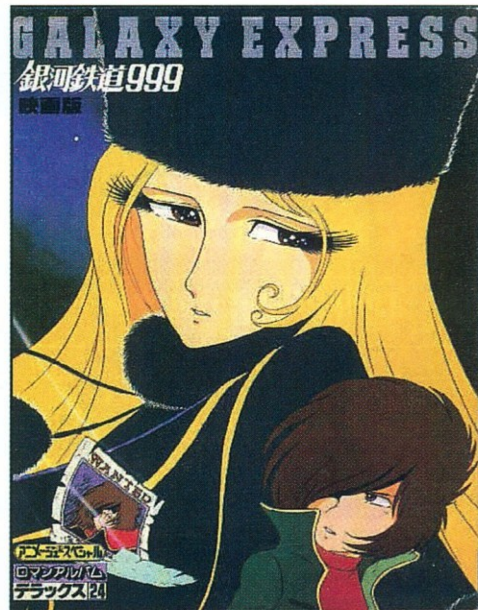
1994
Final Fantasy (-) OAV, sorozatrendező/társrendező (1. és 4. epizód)
Shin Kujaku-Oh (New Peacock King) OAV, rendező

1996
X (X 1999) mozi, forgatókönyvíró/rendező

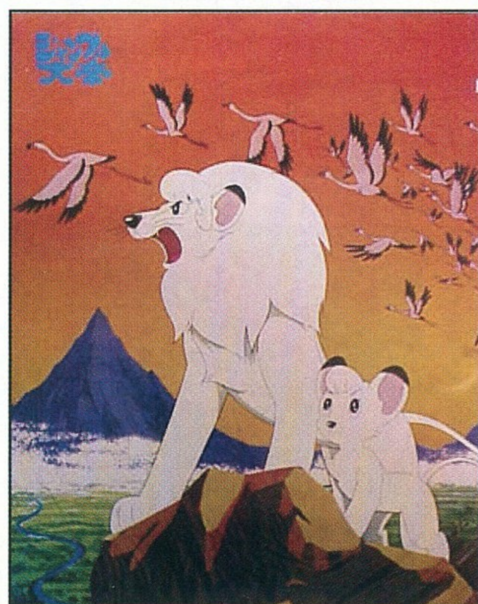
1998
Satanika Anime Project Pilot (-) OAV, forgatókönyvíró
Alexander (-) mozi, rendező

1999
Pet Shop of Horrors (-) TV sorozat, társrendező
Alexander Senki (-) OAV, producer

2001
Metropolis (Metropolisz) mozi, rendező









MEGJELENÉSEK



EURÓPA, USA – 2003. MÁRCIUS - 2003. ÁPRILIS

EURÓPAI PS2 MEGJELENÉSEK

Mark of Kri	21-Mar	Sony	****
Downtown Run	21-Mar	Ubi Soft	**
Tennis Master Series 2003	28-Mar	Microids	***
Scrabble 2003 Edition	28-Mar	Ubi Soft	**
NHL 2K3	28-Mar	Infogrames	****
NBA 2K3	28-Mar	Infogrames	***
Metal Gear Solid 2: Substance	28-Mar	Konami	*****
International Superstar Soccer 3	28-Mar	Konami	***
Devil May Cry 2	28-Mar	Capcom	***
Chessmaster	28-Mar	Ubi Soft	***
Primal	4-Apr	Sony	*****
Batman: Dark Tomorrow	4-Apr	Koei	**
Death Crimson	11-Apr	Sammy	*
Choplifter: Search & Rescue	11-Apr	THQ	***
WWE Crush Hour	17-Apr	THQ	**
War of the Monsters	18-Apr	Sony	****
Frogger Beyond	18-Apr	Konami	**
Black & Bruised	25-Apr	Vivendi Universal	***

USA PS2 MEGJELENÉSEK

Amplitude	24-Mar	Sony	***
Primal	25-Mar	Sony	*****
Dynasty Warriors 4	25-Mar	Koei	****
Chessmaster	25-Mar	Ubi Soft	***
Auto Modellista	25-Mar	Capcom	****
Gallop Racer 2003: A New Breed	25-Mar	Tecmo	***
Def Jam Vendetta	1-Apr	Electronic Arts	****
Midnight Club 2	8-Apr	Take 2	***
Tom Clancy's Splinter Cell	8-Apr	Ubi Soft	*****
Dragon's Lair 3D	15-Apr	Encore	***
X2: Wolverine's Revenge	15-Apr	Activision	***
SX Superstar	15-Apr	Acclaim	**
Colin McRae Rally 3	22-Apr	Codemasters	****
Tomb Raider: Angel of Darkness	22-Apr	Eidos	*****
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	28-Apr	THQ	***
NBA Street Vol. 2	29-Apr	Electronic Arts	***

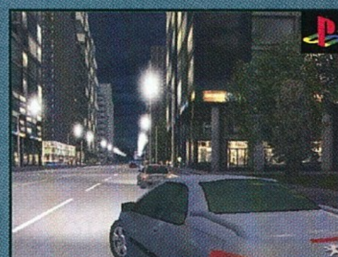

Auto Modellista



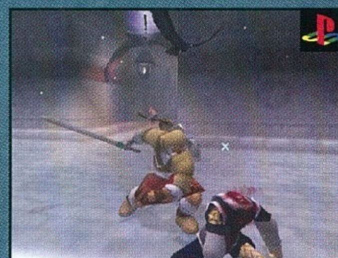
Black & Bruised

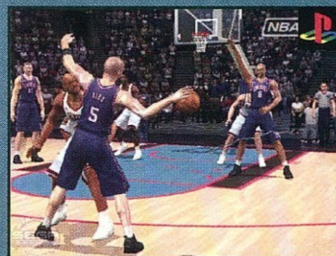


Def Jam Vendetta


Downtown Run

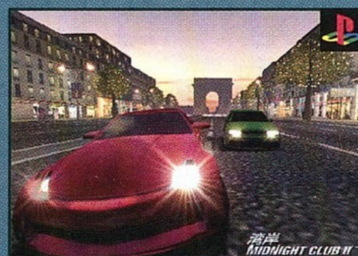

ISS3


Mark of Kri

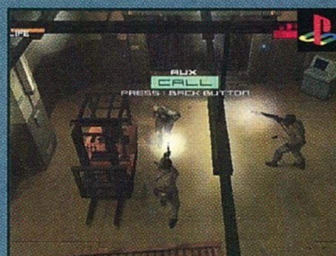

NBA 2K3


Primal


Evil Dead: A Fistful of Bombstick



Midnight Club 2



MGS2: Substance


War of the Monsters


The Sims


NHL 2K3


Metroid Prime



Rally Championship

EURÓPAI XBOX MEGJELENÉSEK

Shenmue 2	21-Mar	Sega	****
Panzer Dragoon Orta	21-Mar	Sega	*****
MX Superfly	21-Mar	THQ	***
Baldur's Gate: Dark Alliance	21-Mar	Vivendi Universal	****
V-Rally 3	28-Mar	Infogrames	****
The Sims	28-Mar	Electronic Arts	****
Star Wars: Clone Wars	28-Mar	LucasArts	****
Robocop	28-Mar	Titus	*
NHL 2K3	28-Mar	Infogrames	****
NBA 2K3	28-Mar	Infogrames	***
Indiana Jones & The Emperor's Tomb	28-Mar	LucasArts	***
Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball	28-Mar	Microsoft	*****
Bloodrayne	4-Apr	Majesco	***
Yager	11-Apr	THQ	***
Pro Beach Soccer	11-Apr	Wanadoo	**
Kung Fu Chaos	11-Apr	Microsoft	***
TOCA Race Driver	12-Apr	Codemasters	****
Tao Feng: Fist of the Lotus	25-Apr	Microsoft	****
Fatal Frame	25-Apr	Microsoft	****

USA XBOX MEGJELENÉSEK

Star Wars: Clone Wars	24-Mar	LucasArts	****
The Sims	24-Mar	Electronic Arts	****
TOCA Race Driver	25-Mar	Codemasters	****
RollerCoaster Tycoon	25-Mar	Infogrames	**
State of Emergency	25-Mar	Take 2	**
V-Rally 3	25-Mar	Infogrames	****
Stake: Fortune Fighters	26-Mar	Metro 3D	**
Red Faction 2	1-Apr	THQ	****
Run Like Hell	8-Apr	Titus	***
Robocop	14-Apr	Titus	*
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	15-Apr	Infogrames	****
X2: Wolverine's Revenge	15-Apr	Activision	***
Motor Trends Lotus Challenge	29-Apr	Xicat	***
NBA Street Vol. 2	29-Apr	Electronic Arts	***

EURÓPAI GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Tom Clancy's Ghost Recon	21-Mar	Ubi Soft	***
Sum of All Fears	21-Mar	Ubi Soft	**
Metroid Prime	21-Mar	Nintendo	*****
Top Angler	28-Mar	Xicat	***
NHL 2K3	28-Mar	Infogrames	****
NBA 2K3	28-Mar	Infogrames	***
Downtown Run	28-Mar	Ubi Soft	**
The Sims	4-Apr	Electronic Arts	****
Rugrats Royal Ransom	4-Apr	THQ	**
Monster's Inc. Scream Arena	4-Apr	Disney	**
Black & Bruised	4-Apr	Vivendi Universal	***
Summoner: A Goddess Reborn	11-Apr	THQ	***
Bloodrayne	18-Apr	Vivendi Universal	***

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Legend of Zelda: The Wind Waker	24-Mar	Nintendo	*****
The Sims	24-Mar	Electronic Arts	****
Army Men: Sarge's War	25-Mar	3DO	**
Top Angler	25-Mar	Xicat	***
Tube Slider	25-Mar	NEC	***
Def Jam Vendetta	1-Apr	Electronic Arts	****
Rally Championship	1-Apr	Encore	**
Red Faction 2	1-Apr	THQ	****
Ikaruga	15-Apr	Infogrames	****
X2: Wolverine's Revenge	15-Apr	Activision	***


Godzilla – DAMM


Kung Fu Chaos



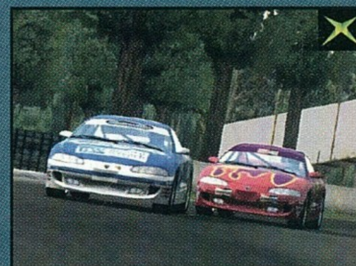
RollerCoaster Tycoon



Tao Feng – Fist of the Lotus



X2 – Wolverine's Revenge


TOCA Race Driver

USA – MÁRCIUS

1	The Sims	Electronic Arts – PS2
2	The Getaway	Sony – PS2
3	GTA: Vice City	Take 2 – PS2
4	Devil May Cry 2	Capcom – PS2
5	SOCOM: US Navy Seals	Sony – PS2
6	Dragon Ball Z: Budokai	Infogrames – PS2
7	Madden NFL 2003	Electronic Arts – PS2
8	ATV Offroad Fury 2	Sony – PS2
9	DOA: Xtreme Beach Volleyball	Tecmo – Xbox
10	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway – PS2

JAPÁN – MÁRCIUS

1	Shin Megami Tensei 3	Atlus – PS2
2	Final Fantasy Tactics Advance	SquareSoft – GBA
3	Dragon Ball Z: Budokai	Bandai – PS2
4	Prince of Tennis 2003: Passion Red	Konami – GBA
5	LMA Prof. Baseball Team 2	Sega – PS2
6	Prince of Tennis 2003: Coolblue	Konami – GBA
7	Metroid Fusion	Nintendo – GBA
8	Gundam: Independence War	Bandai – PS2
9	Pride	Capcom – PS2
10	Sanji Digi World 4	Yamasa – PS2



NAGY BRITANNIA

1	THE SIMS	Electronic Arts – PS2
2	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Midway – PS2, GC, Xbox
3	THE GETAWAY	Sony – PS2
4	GTA: VICE CITY	Sony – PS2
5	SPLINTER CELL	Ubi Soft – Xbox
6	FIFA 2003	Electronic Arts – GBA, PS2 , GC, Xbox
7	DANCING STAGE PARTY ED.	Konami – PSX
8	HARRY POTTER 1	Electronic Arts – GBA, PSX
9	CRASH BANDICOOT	Vivendi Universal – PS2, GC, Xbox
10	MAX PAYNE	Take 2 – PS2, Xbox
11	LOTR: THE TWO TOWERS	Electronic Arts – GBA, PS2 , GC, Xbox
12	HARRY POTTER 2	Electronic Arts – GBA, PS2 , GC, Xbox
13	TIGER WOODS PGA TOUR 2003	Electronic Arts – PS2 , GC, Xbox
14	007 NIGHTFIRE	Electronic Arts – PS2, GC, Xbox

LISTÁK

TOP 30 — MÁRCIUS

#	Cím	Kiadó – Platform
15	TREASURE PLANET	Disney – GBA, PS2
16	DANCIG STAGE EUROMIX	Konami – PSX
17	GRAN TURISMO 3	Sony – PS2
18	WWE SMACKDOWN!	THQ – PS2
19	MOH: FRONTLINE	Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
20	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision – GBA, PS2, GC, Xbox
21	GHOST RECON	Ubi Soft – PS2, Xbox
22	RATCHET & CLANK	Sony – PS2
23	SHREK: TREASURE HUNT	TDK – PSX
24	PRO EVOLUTION SOCCER 2	Konami – PS2
25	PAC-MAN WORLD 2	Namco – PS2, GC, Xbox
26	WRC 2 EXTREME	Sony – PS2
27	MONSTERS INC.	Disney – PSX, PS2
28	X-MEN: NEXT DIMENSION	Activision – PS2, GC, Xbox
29	SCOOBY DOO & CYBER CHASE	THQ – GBA, PSX
30	SPIDER-MAN	Activision – GBA, PS2, GC, Xbox

AUSZTRÁLIA – MÁRCIUS

#	Cím	Kiadó – Platform
1	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway – PS2
2	The Getaway	Sony – PS2
3	GTA: Vice City	Take 2 – PS2
4	The Sims	Electronic Arts – PS2
5	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway – Xbox
6	Grand Theft Auto 3	Take 2 – PS2
7	Sly Raccoon	Sony – PS2
8	Splinter Cell	Ubi Soft – Xbox
9	Kingdom Hearts	SquareSoft – PS2
10	TOCA Race Driver	Codemasters – PS2

AIAS 2003 (A JÁTÉKVILÁG „OSCAR"-JA)

Splinter Cell (Ubi Soft – Xbox)
Az év konzoljátéka

GTA: Vice City (Take 2 – PS2)
Az év konzolos akciójátéka

Metroid Prime (Nintendo – GC)
Az év konzolos belső nézetű játéka

Ratchet & Clank (Sony – PS2)
Az év konzolos platformjátéka

NFS: Hot Pursuit 2 (EA – PS2, GC, Xbox)
Az év konzolos versenyjátéka

Madden NFL 2003 (EA – PS2, GC, Xbox)
Az év konzolos sportjátéka

Animal Crossing (Nintendo – GC)
Az év konzolos RPG-je

Metroid Fusion (Nintendo – GBA)
Az év kézikonzolos játéka

Mario Party 4 (Nintendo – GC)
Az év családi játéka

Animal Crossing (Nintendo – GC)
Az év leginnovatívabb játéka

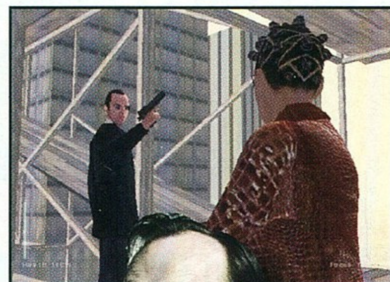


Érdekes: ezt a pofát utoljára tündének öltözve láttam...









Az még anno az idők 8 bites kezdetén sem volt teljesen ismeretlen jelenség, hogy egy sikerfilmet játék formájában is viszontlátott a nagyérdemű, az utóbbi években pedig már rendszeresen találkozhatunk a mozivásznon játékprogramokból kölcsönzött hősökkel is. Ám az Enter The Matrix-szal már megint valami, a játék és filmiparban nemhogy végre nem hajtott, de még csak meg sem kísérelt dobásra készülnek a Wachowski-fivérek. Már az is izgalmas, hogy a filmhez (Matrix Reloaded) kapcsolódó játék a mozipremier napján, 2003. május 15-én jelenik meg. Legalábbis ez a fejlesztés egyik sarkalatos pontja, s minden hír szerint úgy tűnik, hogy a Shiny Entertainment tartani is tudja ezt a határidőt, ráadásul mindhárom konzol és a PC-s platform esetében is.

Ehhez a bravúrhoz persze arra is szükség volt, hogy az egyébként sem megszokott módon, a Matrix Reloaded és a harmadik rész, a Revolutions forgatásán és munkálatain egyszerre dolgozó stáb nem mellékszálként, hanem gyakorlatilag egy harmadik, de szinte a mozival egyenértékű epizódként kezelje a játékot is. A játék filmhez közeli rangját mi sem jelezheti jobban, minthogy a fejlesztési munkában napi szinten vett részt Larry és Andy Wachowski. A történetének teljessé tételéhez szükséges videóanyagot – egy összességében közel egyórás filmet – is az ő rendezésükben és a Reloaded jelmezeivel, trükkjeivel forgatták le. A filmeket forgatókönyvíróként is jegyző testvérpár a játék történetének megalkotását sem hagyta a játékfejlesztőkre – már csak azért sem, mert az Enter the Matrix története szempontjából is különleges a filmes alapokra építő játékok között. Nem csak azért kapott a film(ek)től eltérő címet, mert itt a játékos kezében van az irányítás, hanem mert belépve a Mátrixba nem a mozivásznon pergő eseményekben kell valamely szereplő helyét átvennie (ami ugyebár az egyik bevett útja a filmek játékba dolgozásának). Ugyanakkor a közös világnál, a hangulatnál sokkal szorosabb kapcsolatban áll a mozi és a játék története. A játék és filmek történetét paranoiás óvintézkedésekkel is védő alkotók annyit azért elárultak, hogy lesz olyan jelenet is, mikor a moziban a képből kisétáló szereplők gyakorlatilag a játékba érkeznek. Vagyis a film és a játék önállóan is kerek története azok számára egy nagyobb egésszé áll össze, akik a mozi után (vagy előtt) konzoljuk irányítóját megragadva belépnek a Mátrixba. Éppen ezért választották a játék főszereplőinek a Reloadedben feltűnő két új arcot, Niobe-t és Ghostot. A játékban egymás útját gyakran keresztező, sőt össze is dolgozó karakterek viszont más-más cselekményszálon viszik végig a játékost.

Miként az a DVD-n fellelhető játék traileréből kiderül, de az extrák között helyet kapó mozis ajánlóban is leszögezik: „Ez háború, és mi kato-

Így lesz teljes az élmény!

ENTER THE MATRIX

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** SHINY ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2003.05.15. NT

Én?! Ügynök? Milyen ügynök?!



A rendőröktől néha már a falra kell mászni!



„Ilyen fejjel előbb-utóbb még popsztár is lehetek!"



A FILMEKRŐL

Még a szokásos hollywoodi titkolózáshoz szokott színészek némelyike is paranoiát emleget azoknak az intézkedéseknek kapcsán, amiket a Wachowski-testvérek a történet és forgatókönyv védelmére bevetett az egyszerre forgatott Mátrix-folytatások esetében. Azért egy kevés részletet nyilvánosságra hoztak... A hazánkban várhatóan Mátrix Újratöltve címen mozikba kerülő második rész főleg a Mátrix álvalóságában fog játszódni, ahol az első epizódban megváltóvá avanzsált Neonak és roppant ütő-, rúgó- és lövőképes társainak Zion megmentéséért kell harcba szállniuk az immár vírusképpen önmagukat megsokszorozni tudó ügynökökkel. Méghozzá 72 óra alatt, amíg a nagyjából behatárolt Zion keresésére és megsemmisítésére útnak indított negyedmillió őrszem eléri az utolsó emberi várost. A menekülő szerepét pedig egy rendszerszakértő, a számítógépek belépési kulcsait kidolgozó ember adja, akit a való világba kell kimenekíteniük (félreértések elkerülése végett: nem egy kukkolóshow-ról beszélünk...).

A harmadik, nálunk várhatón Mátrix Forradalmak címen, az év végén mozikba kerülő utolsó részről viszont még ennyi információ sem jelent meg. A Reloaded eseményeire épülő folytatásról szinte csak annyit közöltek hivatalosan, hogy az inkább a való világ kietlen romhalmazai között fog játszódni, a gépek és emberek végső összecsapását meséli el. A csúcsot jelentő, valamivel több, mint negyedórás jelenet forgatása pedig 65 millió dollárba került, ami közel kétharmada az első film teljes költségvetésének.



Fejlesztés vagy forgatás?

A filmes stáb játékfejlesztésben is szerepet vállaló tagjainak feltett kérdések kapcsán, az első a mozi-világ hírességektől kissé szokatlan információ a játékok utáni érdeklődés nyílt felvállalása. Jada Pinkett Smith, aki Niobe-t alakítja (és mellesleg Will Smith hitvese) például a Resident Evil-sorozat rajongóinak népes táborához tartozik. A Ghost-ot megformáló Anthony Wong pedig régebbi akciójátékok, a Terminator 2: Judgement Day és az Alien 3: The Gun nagy rajongója. A játék fejlesztése számukra nem igazán különbözött a film jeleneteinek forgatásától, csupán annyi volt a különbség, hogy egy másik helyszínre kellett menniük a sminkszoba után. A film és a játék azonban nem igazán vált el egymástól, a játékhoz is vaskos forgatókönyvet kapó szereplők néhány órás munka után átvonultak mozifilm díszleteibe, s a nagy vászon számára játszottak tovább, majd vissza az időközben előkészített újabb játék-jelenethez.



Konzolra rendezve

A fejlesztés végső szakaszában Dave Perry, a Shiny elnöke már-már nosztalgikusan emlékszik vissza az Enter The Matrix fejlesztésének elindulására, ami egy 2001 elején lebonyolított telefonbeszélgetéssel indult. Az első rész „megjátékosítása" helyett a történetet kiegészítő játék, a folytatással párhuzamos fejlesztését ajánlották fel neki Wachowski-fivérek, akik a játék forgatókönyve mellé – aktív játékosok lévén – saját játékgyűjteményükből kiemelt példákkal magyarázták el, mit és hogyan is képzelnek a születő játékban. A filmjeikben egészen új dolgokat mutató és kidolgozó író-rendező testvérek a játék történeti szálának kidolgozása során is szakítottak egy-két, szinte már szabállyá kövült megszokással. A játékban például nem egy olyan momentum van, ahol a játékos döntésén, szereplésén múlik, hogy egyáltalán eljut-e egy helyszínre. Végig lehet vinni a játékot abban az esetben is, ha ilyenkor hibásan felel vagy cselekszik a játékos, de utólag könnyen elcsodálkozhat, hogy ismerősei olyan eseményekről mesélnek, amit ő nem tapasztalt meg, vagy olyan képekkel találkozik a neten és az újságokban, amiket ő nem is látott. A Wachowski-testvérek ehhez a játékidőt akár jelentősen is csonkoló megoldáshoz kifejezetten ragaszkodtak – még ahhoz is hosszas rábeszélés kellett, hogy a helytelenül döntő játékos egy rövid írásos figyelmeztetést kapjon: „Úgy hiszem, valamit kihagytál."

A filmes stábbal való szoros kapcsolatnak, korlátlan fotózási és filmezési lehetőségeknek köszönhetően, a fejlesztők a terrabytokra (!) rúgó adatmennyiség miatt nem panaszkodhattak. Az egyik problémát éppen az jelentette, hogy a játék és az abban foglalt film mellé a DVD-n alig marad hely extra, vagy bónusz tartalomnak.


ZION
THE MATRIX: RELOADED
ALAMEDA NAVAL BASE, JUNE 2001
WWW.THEMATRIX.COM









Kihajolni veszélyes! Ha Ghost hajol ki, az pedig tényleg veszélyes!


A fejberúgás még hagyján, de az a tűsarok már kicsit durva...

nák vagyunk." Az okozna csak nagy meglepetést, ha nem a harc jelentené a központi elemet, de ilyen csúnya viccre nem kell számítani. A pályák nagy részét a külső nézeti 3D-ben játszható, harcos küldetések adják, ahol a már az első részből megismert akrobatikus elemekkel gazdagon fűszerezett harcművészet mellett, szintén a mátrixos hagyományok ápolásának szellemében a lőfegyvereknek is jut szerep. Az ütések és rúgások, valamint a fizika törvényeinek szemébe kacagó speciális manőverek száma megközelíti az ezret (!). A mozdulatok „hitelességéről" a motion capture eljáráson túl az is gondoskodik, hogy rögzítésükben aktívan közreműködött a mozifilm harcjeleneteit kidolgozó koreográfus, Yuen Wo-Ping, akinek munkáját már többek között a Tigris és Sárkány közönségének is volt alkalma megtapasztalni. Nem hiányzik az első film időlassító effektusa sem, sőt ez a – most már „bullet-time"-ról „focus"-ra átkeresztelt – képesség központi szerepet kap, bármely karakter bőrébe is bújjék éppen a játékos.

A sokféleség hallatán, szinten azonnal beugrik egy kérdés: nem válik-e játszhatatlanul bonyolulttá a játék? Vagy netán az lesz a játékos sorsa, mint néhány túlbonyolított beat'em-up programban – megtanul néhány hatásos kombinációt, aztán azzal küzdi magát végig a pályákon, a többi látványos mozdulatot pedig csak a demoban láthatja? A Shiny ígérete szerint egyik félelem sem fog valóra válni, s a filmmel összekapcsolt sajtótájékoztatón a játék közelébe férkőző szerencsések is elismerően nyilatkoztak a harcrendszer megoldásáról. Az ellenfelek befogásán alapuló irányítási szisztéma ugyanis nem polipok ügyességét igénylő gombkombinációkra épít, hanem a játékos és az őt támadó ellenség pozíciójára. Csupán az ütés és rúgás gombokat kell használni, de mégis egymás után jönnek elő az őrületes kung-fu trükkök, vagy éppen az akrobatikus lefegyverzések, ha a támadó valami gyilokkal próbálkozik. No persze a játékosnak sem kell mindent puszta kézzel és talp-éllel elintéznie, fakarótól a legkülönfélébb lőfegyverekig terjed a segédeszközök repertoárja. Mindehhez még jön a „focus" hatása – de a sok szövegelés helyett egyszerűbb, ha mindenki megnézi a DVD-re felkerült trailerben, hogy miként fest ez a dolog. Így rögvest látható lesz az is (például a konyhai jelenetben), hogy attól, ha egy ellenfél be van fogva, még nem válik könnyű prédává a többi támadó számára a játékos irányította karakter – egy jól időzített gombnyomással az ilyen jellegű problémák is áthidalhatók.

A Mátrix ellen harcoló maréknyi éber ember ugyan természetfeletti képességekkel bír a szuperkomputer(ek) generálta álvalóságban, ám a hétmérföldes szökellések helyett a nagyobb távolságok leküzdésére autót használnak. Sétakocsikázásra azonban igen nagy botorság lenne számítani, hiszen a rendőrség szemében bűnözők, ráadásul igen kiemelt figyelemmel vadászott bűnözők. Ennek köszönhetően az autós jelentek rövid úton utcai harcba torkollanak, ahol a volán mögött helyet foglaló Niobe feladata úgy irányítani a nagy fekete batárt, hogy Ghost mindörökre és mindentől elvegye a kedvét az ügynökök által a nyakukra küldött zsaruknak. Gyakorlatban a vezetős pályákon lényegtelen, hogy éppen melyik karakter történetét játssza a játékos – a fogócskában számára általában a sofőr szerepe jut, az üldözők fegyverekkel történő amortizálása automatikusan megtörténik, ha lőtávolba kerülnek. A kényszerű megállásoknál, mint például egy felnyitott híd leeresztésére várva, viszont mindenképpen rá marad a nemes feladat, hogy géppuskájával távol tartsa a rendőröket az egyhelyben várakozó autótól.

Egész más vezetési technikát kíván a való világban, egy óriási csatornahálózatban repkedő hajó vezetése. A Niobe parancsnoksága alatt „hajózó" Logos a lázadók flottájának leggyorsabb hajója, ráadásul nemcsak sebességével védekezhet a Mátrix őrszemei, felderítő-megsemmisítő robotjai ellen. A kicsit wipeout érzéseket keltő, néhol belógó akadályokkal tarkított terepen való ámokfutás kinézetében követi az első Mátrixban látott jelenetet – gyakorlatilag szimulátorszerű nézetben, a kapitányi székbe ültetve a játékost. Csak itt nem fület-farkat behúzva, az EMP kioldója felett izzadó tenyérrel lapítva kell kivárni, amíg az őrszemek odébbállnak, hanem automata fegyverekkel kell rendet vágni polip-szerű robotok között.

A játék kihívásai nem merülnek ki az akció alapú pályák reflexeket és taktikát igénylő bejárásában. Logikai, illetve a fejlesztők állítása szerint inkább a régi szöveges kalandjátékokra emlékeztető hackelési feladatok is várják majd a játékosokat. (Az ötlet persze az első rész elejéről származik, mikor Trinity „bekopogtat" Neo számítógépére, és üzenetet hagy neki.) A játékban ennél sokkal konkrétabban is felhasználható lesz: egyes pályák titkos részeinek megnyitására, vagy éppen egy-két géppisztoly behackelésére a Mátrixba. Használata azonban egyáltalán nem kötelező. Azok a játékosok, akiknek nem nyeri el a tetszését ez a – játék többi részétől igen erősen eltérő – mód, akár át is ugorhatják a rendszerfeltörés momentumait. Sajnos ez a rész még nincs kipróbálható állapotban, s a fejlesztők is meglepően szűkszavúan nyilatkoztak róla, így a véleményalkotással a játék megjelenéséig várni kell.

Az már a harcnál szóba került, hogy a mozdulatokat mind egy szálig motion capture eljárással rögzítették. Azonban ez nem csak a harci mozdulatokra igaz, sőt nem is csak a főszereplők mozdulataira. Elég hihetetlenül hangzik, de a játékban nincs olyan karakter, akit (vagy inkább amit) az animátorok nem digitálisan rögzített mozdulatokra építettek, akármilyen mellékes szerepet töltsön is be. A mozgásokon túl, a ruházat és kinézet is követi a filmbeli szereplőket, a forgatással együtt dolgozó játékfejlesztői csapat nem csak a kulisszákról, de beöltözött és kisminkelt szereplőkről is annyi és olyan fotót készíthetett, ahányra és amennyire csak szüksége volt a tökéletes digitalizált másolatok felépítéséhez. Sőt még a megszólalásban is, hiszen a Mátrix Reloaded színészei arcuk mellett a hangjukat is adták a játékhoz. A hátterek is híven követik a Mátrix kulisszáit, de – akár a történet – nem esnek egybe azokkal, azt pedig kötve hiszem, hogy a Wachowski-fivérek a kimondottan a játékhoz forgatott egy órás filmnek éppen a díszleteit hanyagolták volna el. Bár talán helytállóbb a környezet kifejezéssel illetni a részben szétrombolható, felhasználható helyszíneket.

Mindennek tetejébe a kidolgozottság mellett a sebességet sem hanyagolták el. A fejlesztők szokásos ígérete szerint végig 60 fps képfrissítési sebességgel fut majd a program (ami a sajtóbemutató négypályás demójára azért még nem igazán volt igaz...). Arról pedig, hogy ez mindhárom konzol platformon és PC-n is egyaránt megvalósuljon, a Shiny saját fejlesztésű, kimondottam az Enter the Matrix igényeihez szabott motorja gondoskodik. A többek között a megjelenítés részletességében, az alkalmazott képi effektusokban is az adott platformhoz igazodó, abból a maximumot kihozni képes engine tette lehetővé azt is, hogy a játék gyakorlatilag egyszerre, a premier napjára el készüljön minden géptípusra. No persze azért még egy kis kellemetlen szőrözés hátra van, hiszen februárban még 1100 bejegyzés szerepelt az Enter The Matrix hibalistáján...

A fejlesztők – és ebbe a Wachowski-testvérek is beleértendők – állítása szerint, aki nem játszik a játékkal, nem ismeri meg Mátrix teljes történetét. Amennyiben ezt a filmhez hasonló minőségben sikerül megvalósítaniuk, akkor megint valami korszakalkotót csinálnak, mint az első, pillanatok alatt kultuszfilm rangra emelkedett mozival. Az mondjuk nem lenne rossz, hogy a mozi világához hasonlóan a játékiparban is stílusteremtők legyenek, s nyomukon rendre induljanak majd azok a fejlesztések, ahol a mozi és a játék stábja nemhogy egyszerre, de együtt, egymást kiegészítve dolgozik.





ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 95%

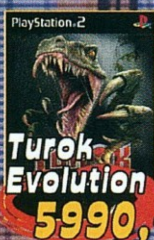
A mozivásznon már etalon lett az első film, talán erre készül a furcsa világ játékváltozata is.



Óriási tavaszi akciók a Game City-ben!

Playstation 2 játékok:





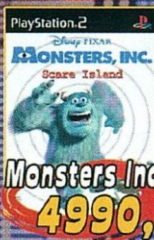




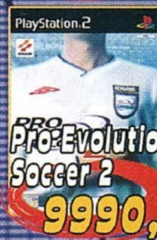
X-Squad	2490
Warriors of M&M	3490
Riding Spirits	8990
Project Eden	3490
Portal Runner	3490
Legend of Excalibur	4990
Formula One 2001	3490
FIFA World Cup 2k2	3990
ESPN NBA2Night	3490
Ferrari F355	7990

PS2 gép + 1 választható játék: 63990 !!!









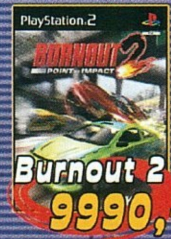




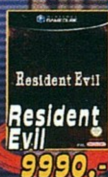






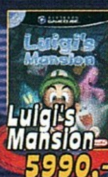


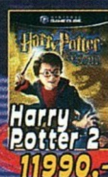
GameCube gép +1 ajándék játék akcióban: Hívj!

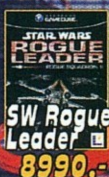


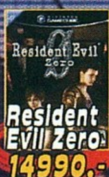






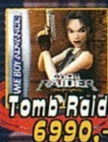






NBA 2002	6990
Super Mario Bros	6990
SW Jedi Outcast	11990
Wave Race BS	7990
Fifa WorldCup 2002	6990
Mat H's Pro BMX	9990
Eternal Darkness	9990
Super Mario Sunshine	11990

Gameboy Advance gép +1 ajándék játék: 24990,-















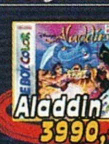
Pokemon	5990
Shrek	5990
Donald Duck	5990
Scooble Doo Movie	5990
Evolution	5990
Castlevania	4990
Lady Sia	4990
Mummy	5990
Crazy Racers	4990

Forsaken PSOne játék	990
Dreamcast játékok egységáron	1990
XBOX játékok egységáron	7990
Dreamcast rezgő (rumble pack)	490
PSOne gép +1 ajándék játék	20990
PS2 eredeti memokártya	7990
PS2 Scorpion 3 Gun !!!ÚJ!!!	10990

990,-
Forsaken PSOne











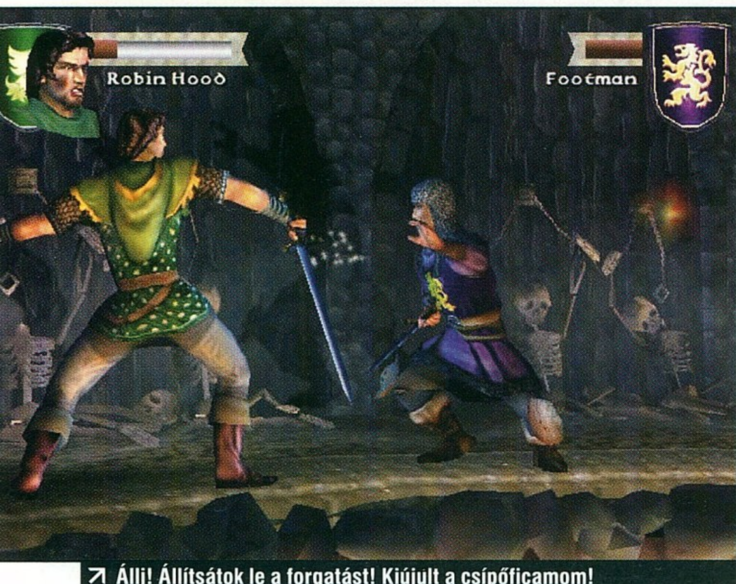




Csomagküldő szolgálat! Expressz szerviz, korrekt áron, garanciával!

Viszonteladókat rendkívüli akciós áron kiszolgálunk! Mennyiségi kedvezmények!

Game City 1139 Bp, Gömb u. 34. 06-30-9424-650



↗ Állj! Állítsátok le a forgatást! Kiújult a csípőficamom!









■ – Csak rajta, fiúk! – biztatta Little John a bujdosókat. – Elő a fütykösöket!

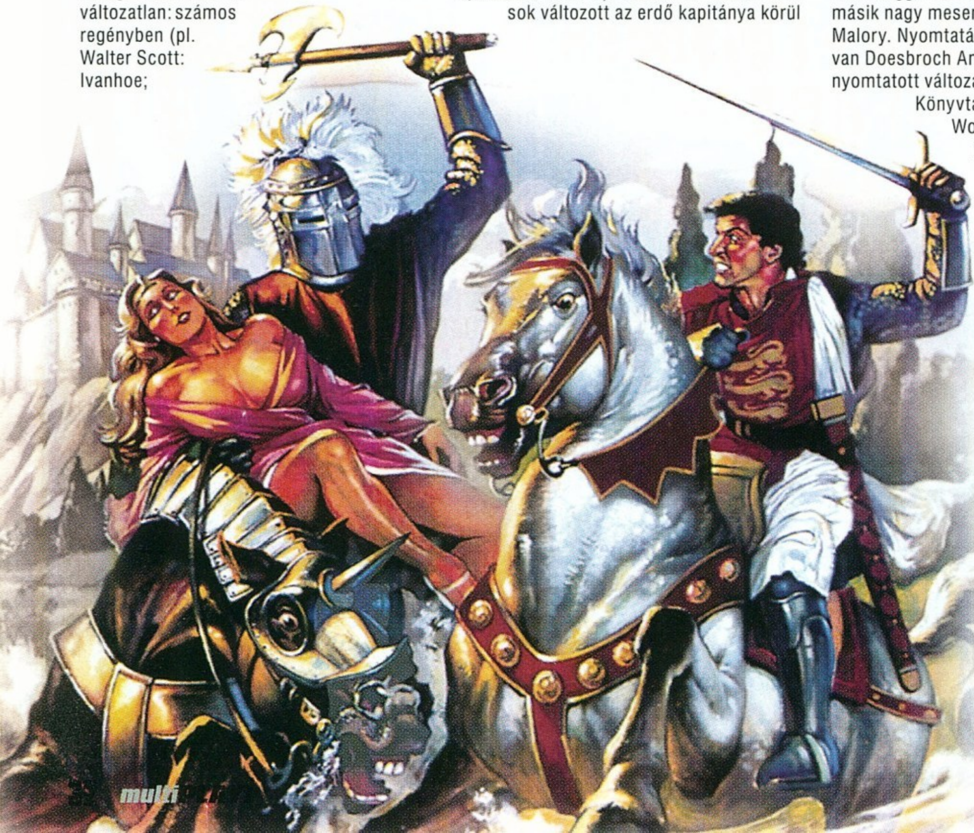
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

TÍPUS HIBRID **KIADÓ** ? **FEJLESZTŐ** CINEMAWARE **MEGJELENÉS** 2003. HARMADIK NEGYEDÉV

Bizonyára senkinek sem kell bemutatni Robin Hood-ot, a középkori angol legendák központi alakját, akinek a neve a derék briteknek körülbelül annyit jelent, mint nekünk Rózsa Sándoré vagy Vidróczkié, a két híres betyáré: az igazságtalan, kizsákmányoló urak ellen küzdő népi hősé. Az angol népköltészet legendás figurájának népszerűsége korunkban is változatlan: számos regényben (pl. Walter Scott: Ivanhoe; Charles Vivian: Robin Hood stb.; Magyarországon Mándy Iván ifjúsági regényéből ismerhetjük) és filmben láthatjuk viszont (elég ha csak az Errol Flynn-nel készített kalandfilmet vagy a világhírű Walt Disney-feldolgozást említjük). - nos, szó szerint ekképpen melegített rá az első magyar nyelvű játékleírás (1988) az első Robin Hood játékra (Robin of the Wood, ZX Spectrum, 1985 :-). Tizenöt év múltán nem sok változott az erdő kapitánya körül – nem úgy, mint az elmúlt 600 esztendő során. 1377-ben William Langland elejt egy parányi megjegyzést "Robyn Hode rímjeiről" – ez az első alkalom, hogy a világtörténelem egyik leghíresebb haramiájáról hallunk. Naná, hogy nem az utolsó! Az első teljes történet, "Robyn Hode Gesztája" 1450 körül születhetett. Szerzője ismeretlen, de hasonló stílusban és elkötelezettséggel ír, mint a tizenötödik század másik nagy mesemondója, Sir Thomas Malory. Nyomtatásban az elsőségért Jan van Doesbroch Antwerpenben, 1510 körül nyomtatott változata (ma a Skót Nemzeti Könyvtár dísze) és Wynkyn de Worde azonos időszakban keletkezhetett kiadása versengenek. Robin a gesztában az álcázás íratlan szabályaira fittyet hányó, pirosba öltözött briganti, akinek fogalma sincs arról, ki az a Tuck barát, vagy miért is kéne érdeklődnie Marian kisasszony iránt – a normannok ellen pláne nem küzd, ahogy nem is osztja szét a megszerzett zsákmányt a szegények között. Mindezt a századok és regélők százai tapasztották a legendához. 1530-ban, mikor Anglia elszakad Rómától, Robin katolikusból protestánssá konvertálódik. A Tudor-korszak olvasóközönsége kényes: földönfutóból renegát nemesurat gyártat. Robin ezernyi célt szentesít, alakja tökéletesen formálható.

Mindez érdekes ugyan, de nem ide való. Ami ide való, az az, ami a Cinemaware új játékáról az előrerágott propagandaszólamokat meghámozva kiderül.

Nomen est omen – a Cinemaware a nyolcvanas évek végén bizony nem másról volt híres számítógépes berkekben, mint "mozi-szerű" játékairól. Az 1986-ban alapított firma első dobása bizony szép nagy dobás: a Defender of the Crown rohamléptekkel fogy, majd meg sem áll egy millió eladott példány alatt; ami az akkori, igencsak szerény piacot tekintve nem csu-



↘ Az amatőr lovagnak csöppet nehéz megtalálni az irányzékot...




↗ Én vagyok az, Citromfej! Nem ismersz meg?


↗ Valami szöget ütött a fejembe



↗ Gyere csak Lábember! Dudáljunk kesztyűbe!

pán derekas siker – egy csoda! Legtöbb alkotásuk sikeres, ám néhány nehézkes platform – elsősorban a NEC TurboGrafx – támogatása meggyengíti a céget, így cirka egy tucat játék után (köztük a kizárólag Commodore CDTV-re kiadott Defender of the Crown II) a Cinemaware 1991-ben csődöt jelent és lehúzza a rolót. Majd szépen lassan: legendává válik. Kilenc évnek kell eltelnie, mígnem Lars Fuhrken-Batista és Sean Vesce egy vendéglátó-ipari egység vizitje közben (d)öntenek – isznak ÉS vezetnek. A nosztalgiából tőkét vakaró két úriember újraalapította a céget, hogy az "a következő generációs platformok és az Internet vezető interaktív szórakoztatást fejlesztő kompániája legyen". Európai magánbefektetők pénzéből a főhadiszállást a kaliforniai Burlingameben verték fel, majd módszeresen nekiláttak a régi cimborák és a szakma önjelölt Cinemaware-megszállott veteránjai toborzásának, hogy összeálljon egy belső fejlesztőcsapat. Indítani a német ClickBOOM! gárdával zsoldos-rendszerben készíttetett "Digitally Remastered Edition"-szériával indítottak – a Defender of the Crown és a The Three Stooges remixe rendben meg is jelentek (PC / Mac korongon, meglepiként mellékelve az eredeti játékok számos változatát). Az időközben összeállt, 11 tagú belső csapat pedig bejelentette az első "új" Cinemaware játékot: előzetesünk tárgyát.

A Robin Hood: Defender of the Crown nagyszabású célkitűzést akaszt a játékos nyakába: ki kéne űzni az országból a normann pernahajdereket, majd egyesíteni a notóriusan ködös Albiont. Tudni kell, hogy a nemzetközi helyzet fokozódott: Szaladin szultán visszafoglalta a kor közkedvelt turisztikai látványosságát, Jeruzsálemet - így Oroszlánszívű Richárd bőszen vonult Krisztus nevében hadba, hogy aztán a hős cruce signati hazafelé araszolván jól fogságba essen – János herceg pedig aranyos trónbitorlást kíséreljen meg, elmozdítva a királyhoz hű lordokat, lecserélve azokat szerénytelen személyéhez lojális latrokkal. Opcionálisan persze összegyűjthetjük majd a jó király kiváltásához szükséges anyagiakat is. (Aztán ugye itt van Marian magunkévá tétele, ami a megnyeréshez mondjuk nem kötelező. Ez talán főhajtás Stuart Kane és Stephen Knight történészek előtt, akik pl. homoszexuális tematikát is felfedezni vélnek a Vidám Bujdosók kalandjaiban – volt is szép médiabotrány belőle, úgy négy évvel ezelőtt!) Eközben akad várostrom, lovagi torna és lovagias párbaj, némi kardvívás nemes és kevésbé nemes cél ügyében, vérontás és erényöv nélküli középkori – de nem középkorú – babák kiszabadítása dohos várbörtönökből, majd állatbőrre döntésük kandalló előtt. Kaland, misztikum, romantika – minden lovagregény alapvető kelléktára. A markáns különbség: itt nem négy lovag közül választhatunk majd induláskor, mint az eredetiben, hanem egyetlen nem-lovag közül: bingo, ő a Tolvajok Fejedelme.

A játék alapvető struktúrája azonos ősével – mit több, egyenesen alapkő szinten hasznosítja azt. Ez a gyakorlatban egy térképen folytatott, körökre osztott stratégiai játék, számos akció mini-játék ill. a moziszerű átvezető animációk egészséges fúziója. A stratégiai játék keretein belül feladatunk egy ostrom- és hódításképes hadsereg toborzása ill. pozicionálása, majd bevetése lesz. A verbunkhoz természetesen a háborúzás ősi előfeltétele, azaz pénz szükségeltetik, melyet adóból, az udvariatlanul gazdag nemesek kifosztásából, avagy a lovagi tornákon való részvétellel biztosíthatunk. A vastag csókák megkopasztása és a párviadalok természetesen már a mini-játékok felségterülete. Az akciójelenetek és a nyers számok szorosan függnek egymástól: alacsony hírnév értelemszerűen kevés regrutát jelent. Magjában tehát a két játék azonos – amitől a Robin Hood több, az a kozmetika és a szilikonbetét. Kozmetika alatt új mini-játékokat értünk – ilyen például a lovas ill. a lesből való íjászat, melynek során Robin hűséges rárójával üldöz normann rongyháziakat, vagy nyilazza le az erdőn áthaladó jámbor korai kapitalisták karavánjainak korabeli biztonsági szolgálatát.

Szilikonbetét elsősorban a Bujdosó Banda. Little John vezeti hadba seregeinket, ő a csapat stratégája. Wilfred of Ivanhoe gondoskodik a várak és erődítmények építéséről, s ő rendezi nekünk a lovagi párviadalokat is. Marian természetesen a társadalom krémjének prostituáltja – a szépséghibáért cserébe János és az ellen minden mozdulatáról tudósít majd. Tuck barát pedig a parasztok szócsöve. Szilikonbetét Britannia felduzzasztott térképe is, melynek 38 vármegyéje immáron 3D-ben pompázik. Kezdetben a nyolc részre osztott sherwoodi erdő piszlicsáré csatáit kell megnyernünk, majd egy erős főhadiszállást kiépítve kilépni a szigetország szászok és normannok hajcihője szaggatta világába. A játék természetesen a János herceg elleni tussal zárul, de cselekedeteink alapján a program 8 különféle záró animációval búcsúztathat. Akcióbetétként megjelenik majd a Robin Hood regények kedvelt cselekménycsavarja, az Anglia legjobb íjásza címért folyó verseny, és felduzzasztották a lovagi tornákat is: ha valaki nem vállalná be a lóhátról való lándzsatörést, kérem – le lehet szállni a nyeregből, és buzogánnyal rendezni el az elrendezendőt. (A lándzsatörés "visszajátszás" funkcióval gazdagodott, kameranézet á la Mátrix.). Suttognak multiplayer játékmódokról és az Xbox esetében Live! támogatásról, részletek azonban nem hangzottak el. A grafika tematikájában az alapot imitálja, a zene és a hangok pedig külön fejezet.

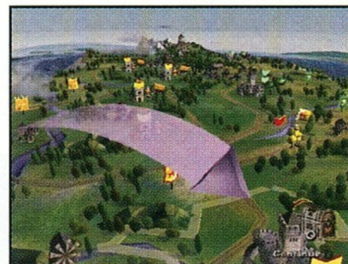
A háromnegyed órát kitevő epikus zenei aláfestés elkészítésével gondos szelektálás után a dán Deffmute (Troels B. Folmann) lett megbízva, akinek munkájával nemrég az EA Battlefield 1942-jében találkozhattak a PC-sek, nemsokára pedig a CryTek multiplatform Far Cry-ában fogunk mindannyian. A gentleman 320 csatornán egy teljes szimfonikus zenekart imitál, az új témák mellett természetesen megőrizve és ápolva a Jim Cuomo által komponált eredeti hangzást. Folmann számos interjúban rengeteget beszélt arról, mennyire fontosnak tartotta korhű hangszerek használatát, azok természetes hangja miatt – egy picit fura ez, tekintve, hogy az egész soundtrack szintetizátoron van előadva. A csapat a várostromok aláfestésére a legbüszkébb: egy 1000 tagú virtuális kórus harsog majd alattuk. A szinkronszínészeket az a Kris Zimmerman válogatta, aki összeszedte az angol nyelvű Metal Gear Solid vokális gárdáját – az akkurátus hanglejtés kedvéért minden színész állítólag Angliából érkezett. (Az más tészta, de a XII. század és a jelenkor brit angolja között nem sok hasonlóság van – ezen a ponton elvárhatnánk minden Hamletet játszó színésztől a dán akcentust is.)

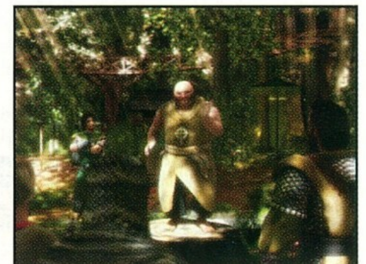
A kész, kereskedelmi fogyasztásra alkalmas terméket először 2001. harmadik negyedévére ígérték, majd átcsusszant a rákövetkező év indián nyarára, jelenleg pedig az Úr 2003. őszét próbálja megérni. Bár a GBA-ra tervezett felújítások sorra jelennek meg, ez a játék IGAZÁN nehezen akar megszületni. A tavalyi év végén a fennmaradó felújításokat polírozó német ClickBOOM! azonban nem kapott fizetést kaliforniai barátainktól, amit a projektek leállítása, majd némi – ma is tartó – pereskedés követett (a Wings, Lords of the Rising Sun, It Came from the Desert ill. Rocket Ranger remasterekről van szó). Erről idén február 26-án tájékoztatták a nagyérdeműt, fizetésképtelennek állítva be megbízójukat. A Robin Hood fejlesztése azonban egyelőre, ha lassan is, de halad – mivel a kiadó személye még mindig nem tisztázott, szinte biztos, hogy ezen a projekten áll avagy bukik a reanimált legenda, a Cinemaware is.

Kár lenne értük. Kár lenne Robinért.

↘ A bizonyíték, hogy az Armageddon kisebb költségvetéssel készülhetett volna





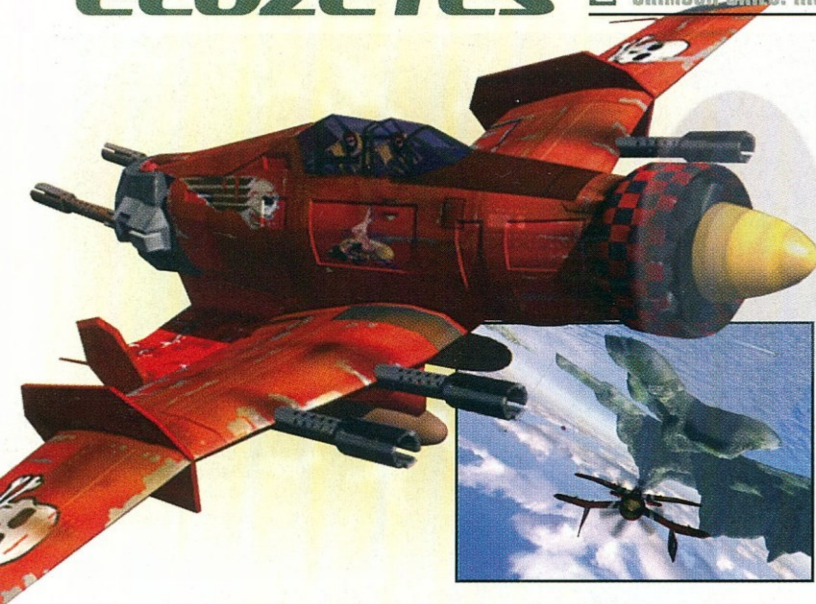


ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ____ 70%

„A vereség nem számított szégyennek, de a legyőzött elvárta, hogy minél nagyobb váltságdíjat követeljen érte legyőzője." - Zombori István: Lovagok és lovagrendek



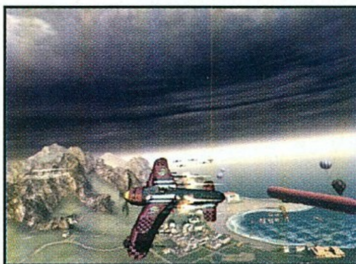




Utánégető egy légcsavaros gépen? Vagy a motor lángol?









Nincs az a légiirányító, aki ekkora forgalomtól nem kap sikítófrászt

CRIMSON SKIES

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** MICROSOFT **MEGJELENÉS** 2003.06.06. **NTSC**

A rossz nyelvek szerint a Crimson Skies Xbox-verziójának megszületése gyakorlatilag csak a Microsoft válasza a GameCube-os Rogue Leader jelentette kihívásra. Ám ha tényleg ez lenne a legfőbb indok, az sem olyan nagy probléma – sőt a játékosok csak jól járnak vele, ha a kiadók egymásra licitálva „feleselgetésbe" fognak. A játék címe ismerősen csenghet mindazok számára, akik nem tömködik be füleiket, amikor PC-s programok kerülnek szóba, hiszen azon a platformon lassan már a második születésnapját ünnepli a program. Az Xboxra megjelenő játék azonban nem egyszerű konverziója a PC-s változatnak: az alapötleten és a főbb karaktereken túl nem sok közös vonást tudnak felvonultatni. Már csak azért sem, mert a konzolos verzió végképp akciójátékba fordul, még nézetében is szakítva a szimulátor kategória jellemzőivel.

Legjobban talán úgy lehet elképzelni a hangulatot, mintha Indiana Jones ostor helyett géppuskával és rakétákkal csapna szét a rosszfiúk között, kellemesen elnyűtt kalapja helyett pedig egy nem kevésbé csinos repülősapka lenne öltözékének elmaradhatatlan tartozéka. Korban ugyanis nagyjából jó helyen járunk – az 1930-as évek Amerikájában, csak éppen a Crimson Skies világa egy párhuzamos univerzum, ahol a politikai helyzet és ennek köszönhetően a technikai fejlődés teljesen más irányt vett. Az Egyesült Államok nem igazán egyesültek, ezért a transzkontinentális vasútvonalak és autópályák nem épültek meg, a földön pedig szinte lehetetlen nagy távolságra közlekedni és árut szállítani. Az áldatlan állapotokon az emberek igyekeznek felülemelkedni – méghozzá szó szerint, repülőszerkezetek garmadájával benépesítve a levegőt. Hatalmas áru-, és személyszállító Zeppelinek, repülőgépek, helikopterek és ballonok ezrei töltik be az eget.

Még a szolgáltatások egy része is hatalmas lebegő platformokra költözik – mint az első pálya kaszinója, amelyben a játék főhőse, Nathan Zachary is tiszteletét teszi, a The Fortune Hunters kötelékhez tartozó pilótatársaival egyetemben. A Robin Hood-szerű felhangokkal romantikus csirkefogóknak beállított, légi-kalózkodástól sem visszariadó, szabadúszó társaság természetesen nem a rulett-asztaloknál teszi kockára szerencséjét, hanem a kaszinót védő fegyverek kereszttüzében. A történet azonban egy segélyhívás után váratlan fordulatot vesz: a légigyőzelmeit már számolni is képtelen sztárpilóta vadászgépével barátja gyilkosainak és a repülést várhatóan forradalmasító találmány tolvajainak levadászásába kezd.

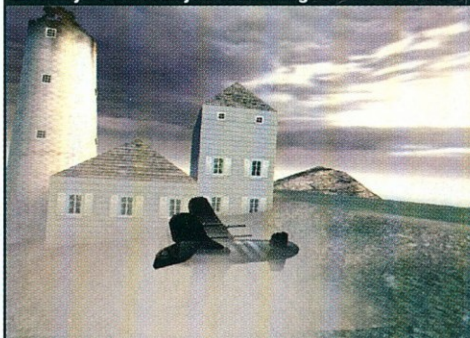
Már első hallásra is erősen lineárisnak tűnik a játékmenet, amit a Microsoft fejlesztői meg sem próbálnak tagadni – ám mentségükre legyen mondva, hogy ha vannak meglepetések, váratlan fordulatok, akkor egy forgatókönyvet izgalmasabb lehet végigkövetni, mint véletlenszerűen egymásra dobált, vagy sémákból generált, de egymástól független küldetéseket teljesíteni. A mese látványos elregéléséről pedig a játék motorjával készült és renderelt videók egyaránt gondoskodni fognak.

Arról pedig, hogy a végigjátszás után a játék doboza ne csak a port fogja a polcon, négyjátékos, osztott képernyős dogfight-mód hivatott gondoskodni, s természetesen a Live készlettel felszerelkezett konzoltulajdonosokról sem feledkeztek meg. Az ígéretek egyszerre szólnak abszolút, mindenki-mindenki elleni deathmatchekről és változó létszámú kötelékek egymás elleni, vagy a gép vezérelte támadó hullámokkal való összecsapásáról. Ez utóbbi, vagy az AI által irányított gépek esetében a játékosok persze nem csak zöldfülű ellenfelekre számíthatnak, akik jobbára csak véletlenül találják el a célpontjukat. Ráadásul a bámészkodás, vagy elbambulás okán túl sokáig irány-, és sebességváltoztatás nélkül repülő gépet becsületsértőnek tekintik – és kegyetlen elégtételt vesznek rajta (ez a rész a történet-módban is ugyanígy igaz).

Szerencsére a játékban helyet kapott



A sötét felhők mindig morózussá tesznek....

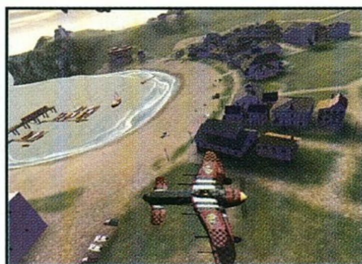


Ennyire alacsonyan talán mégsem kellett volna!



A léghajók néha bizony kipukkadnak...



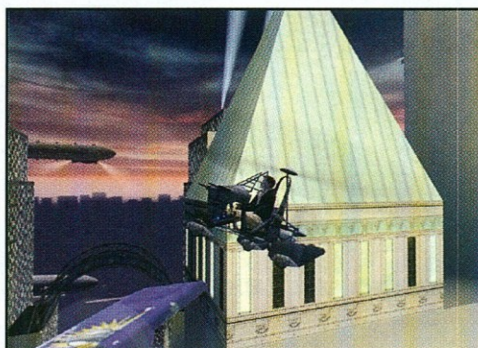






Az elektromos szerkentyűk szó szerint tűzbe hozzák a pilótákat









nagyszámú repülőgépre – amiből tízet a játékos is meglovagolhat – általánosan igaz, hogy nem csak kinézetük, de manőverező-képességük is csak köszönő viszonyban áll az aerodinamika és fizika szabályaival. A kacsa elrendezésű (elöl a vezérsíkok és hátul a szárnyak), tolólégcsavaros vadászgépek például szinte szárnyvégük körül képesek sarkon fordulni, s a hajtűkanyarban fellépő sokszoros gravitációs erő meg sem kottyan a g-ruha helyett csak egy prémgalléros bőrdzsekit viselő pilótának. A szimulátor rajongókat mélységesen elkedvetleníteni képes valótlanságot viszont kár lenne felróni egy bevallottan akciójátéknak készülő program hibájaként – hiszen ez is szükséges ahhoz, hogy igazán pergőek legyenek az összecsapások. Azt, hogy a Crimson Skies nem egy szimulátor, az alkotók mellesleg azzal is egyértelművé kívánták tenni, hogy az Xbox-verzióból száműzték pilótafülke-nézetet. Így legalább azzal sincs probléma, hogy a műszerfal túl nagy részét takarná el a képernyőnek.

Szintén jelentős eltérés a PC-s verzióhoz viszonyítva és teljesen idegen a szimulátor-, de ugyanakkor megszokott jellemző az arcade-műfaj esetében, hogy a fegyvereket és a különféle power-upokat nem a küldetés előtt a hangárban, vagy az alkatrész-diszkontban kell ráaggatni a masinára, hanem csak úgy fel lehet kapdosni a helyszíneken (bár a legfinomabb darabok megszerzése azért nem az összekapkodás kategóriájába tartozó feladat). A küldetések helyszínei ugyanis nem merülnek ki annyiban, hogy másképp fodrozódnak a felhők és eltérő a ködbe vagy mélységbe vesző látóhatár mintázata. A fejlesztők azért annyira ragaszkodtak a valóságos gyökerekhez, hogy a nyitott kabinú gépeket nem a sok ezer méteres magasságokba küldik fel, úgyhogy leginkább földközeli repülésekre számíthatunk. Ugyanakkor a játék nem szorítja erőszakkal a földhöz a repülőszerkezeteket – nem lesznek láthatatlan, de áthatolhatatlan kupolák a kanyonok felett, a játékost a felszedhető tárgyak, önmagának védelme vagy a menekülő ellenfelek úgyis beviszik a szűkös, néhol már légi akrobatikára késztető helyekre. A tereptárgyak nem csak passzív fedezékként funkcionálnak, de mint az a játék trailerében is gondosan cizellálva van, akár fegyverként is felhasználhatóak. Az emberkéz alkotta épületek mellett a természeti képződmények is bevonhatók az ütközetekbe, egy völgyben száguldozva nemcsak a hidakat, de akár kiálló sziklacsúcsokat is az üldözői vagy üldözöttje fejére omlaszthat a játékos. A kiadói ígéret szerint a játékosok csupán azzal órákat tölthetnek, hogy kitapasztalják, egy-egy pályán mi minden és milyen fegyverzettel bontható le.

Márpedig fegyverzet dolgában igencsak szabadjára engedték magukat a – már a gépeknél sem túl konzervatívnak mutatkozó – designerek. A lőfegyverek mellett irányított és nem irányított rakéták és bombák sorakoznak az arzenálban. Ráadásul nem álltak meg a 1930-as években még elképzelhetetlen haditechnikánál: a vadászgépek alapfelszereléséhez mágneses csáklyák tartoznak, a felvehető cumók között pedig géppárokat, kötelékeket egyszerre leamortizáló elektromos töltéseket köpködő szerkezetet is lehet lelni.

Az irányítás kialakításában is következetesek maradtak, és nem próbáltak meg szimulátor-jelleget csempészni a Crimson Skiesba. Így ugyan le kell mondani a nyolcféle üzemmódban pittyegő radarról, viszont nem is kell polipnak vagy legalább 12 ujjú sámánnak születni ahhoz, hogy kezelni tudjuk a gép összes funkcióját. A játék első előzetes verziójában annyi gond azért akadt a mindkét analóg kart használó irányítással, hogy nem volt lehetőség az érzékenység beállítására, ám ennek a csorbának kiköszörülését a végleges verzióra szent esküvéssel fogadták a fejlesztők. Hasonló okokból a hangokról sem lehet a kiadó által közzétett ígéreteknél többet tudni, mely szerint pazar audio-élményben fogja részesíteni a megfelelő hangrendszert birtokló játékosokat.

A számos ígéret mellett az mindenképp biztosnak látszik, hogy a fejlesztők egy igen lendületes repülős akciójátékot kanyarintanak a Crimson Skies Xbox-verziójaként. Ugyanakkor kihasználják az alternatív harmincas évek jól kidolgozott világát, ami PC-s berkekben ha nem is elsöprő sikert, de nem kevés rajongót tudhat maga mögött.

Parádés a mélyrepülés, de nem találom a nudista strandot...



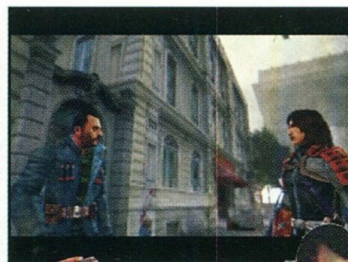
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ______ 75%



Különlegesebb vetélytársak hiányában már csak a fejlesztőkön áll, vagy bukik a siker.


A japán „turisták" egy kis rumlit csináltak Párizsban















Victor, a „takarító" most démonokat takarít

ONIMUSHA 3

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR **KIADÓ/FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2004.03.15. **JAPÁN**

Az Onimusha alapvetően felfegyverzett személyt jelent, ám a japán nyelv eléggé árnyalt, így szétválasztva is értelmezhető az Oni, melynek jelentése ogre, és a Musha, ami pedig a harcos megfelelője. Sokaknak nyilván nem kell magyarázni, hogy jön ez a kettő össze, hiszen az Onimusha Warlords az egyik leghíresebb képviselője a túlélő horror műfajnak, melyben Samanosuke, a magányos ronin egyedül – illetve a titokzatos Ogre klántól kapott mágikus kesztyűjével – szállt szembe a félelmetes hadúrral, Nobunagával, aki immáron harmadízben támad fel, hogy a vezetése alatt álló démonok hordáit szabadítsa a világra. Persze mint korábban is, megint csak azért teszi mindezt, hogy aztán a játéka főhősének, illetve újabban főhőseinek, legyen mit gyilkolniuk.

Az iménti többes szám jelzi: az Onimusha 3-nak már nem is egy, hanem két főszereplője lesz. Először is visszatér a jó öreg Samanosuke, aki már az első részben is helytállt a démonok ellen vívott harcban. Ha valakinek kimaradt volna az életéből az az epizód, annyit kell tudni róla, hogy Nobunaga lepaktált a túlvilágon a Genma démonok királyával, Fortinbrasszal, aki örök életet ígért neki, illetve a rendelkezésére bocsátotta a Genma hadsereget a mi világunk meghódításához. Samanosuke szerepében akkor az egész hadsereg felszeletelése után végül eljuthattunk a királyhoz, aki aztán – ha elég ügyesek voltunk – legyőzetett. Samanosuke azóta is nagy szorgalommal hányja kardélre a Genma hordákat, és most a harmadik epizódban talán elér a végcéljához, és megsemmisítheti Nobunagát. Ebben azonban segítségre lesz szüksége, méghozzá egy egészen különleges alakra. Mint ahogy már az Onimusha 2 fiatal szamuráját, Jubeit is egy hírességről mintázták (akkor az 1989-ben elhunyt híres japán színész, Yusaku Matsuda volt a modell), úgy az Onimusha 3-ban is egy igazi sztárt köszönthetünk: Jean Renot. A Nagy Kékség Enzoját, a Nikita „takarítóját", avagy Leont, a profit gondolom nem kell senkinek bemutatni – a legjobb Luc Besson filmekben mindig ott volt a francia színész. A szereposztást tekintve amúgy Samanosukét továbbra is Takeshi Kaneshiro „alakítja", aki már szintén ismerős lehet a magyar közönségnek olyan Hong Kong-i filmekől, mint a Chungking Express vagy a Bukott Angyalkák.

Most már csak azt kéne tisztázni, hogyan is kerül egy francia a képbe. Jó, hogy volt már Alain Delon is „szamuráj" az egyik 60-as években készült gengszterfilmjében, de hát hogyan passzol bele Jean Reno egy középkori szamurájmesébe? Nos kérem szépen a következő a történet – vagy inkább két történet. Először is 1582-ben járunk. A lángokban álló Honnoji templomban, a híres Onimusha (démonharcos), Akechi Samanosuke kitartóan küzd. Az ellensége még mindig a Genma. Vagy mégsem? Nem, az igazi ellensége immáron csakis Nobunaga, aki sosem mond le világfelforgató terveiről. Samanosuke a végső összecsapásra készül...

Most pedig ugorjunk az időben! 2004-ben járunk. A hétköznapjait élő Párizst váratlanul Genma hordák rohanják le. Egyetlen szempillantás alatt a város teljesen átformálódik, s rémálomba illő tűzfészkévé válik a Genma démonoknak, akik a lakosságot és a kivonuló katonaságot módszeresen irtani kezdik. E rémálom közepén azonban felbukkan egy ember, aki szembeszáll a Genmával. A neve: Jacque Bran. (Vagy inkább Jacques Blanc? Úgy tűnik, a játék hivatalos weboldalán még nem döntötték el, hogyan is kell írni. Mindegy, a lényeg az, hogy ő is egy Onimusha harcossá válik az Ogre klán választása alapján.)

Mint az látható, az egész sztori kicsit idegenül hangzik a siker letéteményeseinek számító korábbi két epizódhoz képest, de hát ez van. Vajon egy híresség kedvéért bolygatták meg ennyire a történetet? Vagy ennyire megéri „nemzetközivé" tenni a játékot? Persze ezek a költői kérdések alighanem megválaszolatlanok maradnak, úgyhogy csak egyet tehetünk: reméljük a legjobbakat.

A reménykedésre a következő tények szolgáltatnak okot. Az új rész legszembetűnőbb változása lesz, hogy most már ez a játék is teljes mértékben poligonokból építkezik, azaz nem lesznek előre letárolt hátterek. „Leszögelt", merev kamerának többé nincs helye a játékban, ehelyett virtuális operatőrök dolgoznak mindenütt, „akik" követik az eseményeket, illetve rá is közelítenek a csaták gócpontjaira. A másik érdekesség, hogy a két főhős nem marad meg a saját idősíkjában, hanem egymással vállvetve harcolnak. A „dual hero" rendszerként aposztrofált megoldás (magyarán a karakterek közti váltás) mikéntjéről egyelőre még nem szól a fáma, sem arról, hogy az időutazás hogyan fog zajlani, viszont az már biztos, hogy két teljesen eltérő harcmodorban kell küzdenünk – Samanosuke továbbra is a kardját suhogtatja nagy hatékonysággal, míg a francia hadsereg katonájaként Jacques természetesen inkább a lőfegyverek kezelésében jártas.

Biztatóan hangzik, hogy nagyjából ugyanaz a gárda dolgozik a játékon, akik a korábbi részeken. A dramaturgiai elemeket, illetve magát a történetet továbbra is a játék eredeti producere, Keiji Inafune, illetve a Flagship cég „szállítja", a filmbetétek pedig, amelyek már az eddigi részekben is szenzációsak voltak, a már sokat bizonyított CG mozi-rendező, Takashi Yamazaki rendezésével készülnek. Bár úgy tűnik, a kiválónál még kiválóbbal akarják meglepni a közönséget, mert a közjátékok harcjeleneteihez újabb szakembert kölcsönöztek a Hong Kong-i filmiparból, Donnie Yen személyében. (A színész/rendező/koordinátor harcművészt legutóbb a Blade 2 vámpírcsapatában láthattuk feltűnni. Filmtörténeti mérföldkőnek ugyan aligha lehet nevezni azt az alkotást, viszont a bunyó kétségtelenül profin volt megrendezve, s a koreográfia ugyancsak az ő hírnevét öregbítette.)

Afelől tehát nincs kétségünk, hogy a játék ütősen fog kinézni – ez már csak az előzetesként letölthető trailert megnézve is kiderül. Már csak az kéne, hogy a hangzatos „dual hero" rendszer valóban valami új élménnyel ajándékozza meg a játékost, ugyanakkor megőrizze a játék a korábbi részek erősségeit. Ámen.

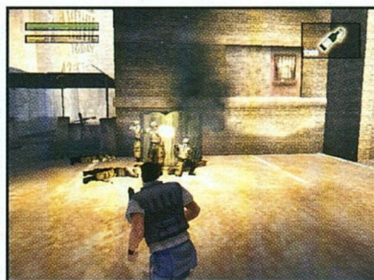
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 40%

A sztori kissé meghökkentő, de azért remélhetően jó sül ki belőle.













↗ A muszkákat egy kis hazaival

■ Az oroszok már a manhattani spájzokban vannak

FREEDOM

TÍPUS AKCIÓ-STRATÉGIA **KIADÓ** EA **FEJLESZTŐ** IO INTERACTIVE **MEGJELENÉS** 2003.07.23. **NTSC [PS2]** 2003.09.01. **NTSC [XBOX]**

Az IO készülő játékának helyszíne a Föld, közelebbről az Egyesült Államok, New York városának Manhattan kerülete. Története napjainkban játszódik, ám egy párhuzamos univerzumban, ahol nem az USA nyerte meg a hidegháborút. A II. világháború után a szovjet-rendszer szépen sorra elnyelte a világ összes országát, a 2000-es évekre az Egyesült Államok maradt az utolsó szabad zónák egyike. Ám eljön a nap, mikor egy Washingtont ért, és egyúttal az Államok elnökét is elpusztító atomcsapás után a mexikói és kanadai határon át nekilóduló szovjet hadsereg nekikezd ennek a szabad zónának az eltörlésébe. Ráadásul ebben az alternatív univerzumban az USA hadserege inkább csak a paródiája a híradókból ismert nagy létszámú és csúcstechnikával felfegyverzett katonai erőnek. „Odaát" nemcsak hogy a határaikon túli rendrakásban nem jeleskednek, de még a saját országukat is képtelenek megvédeni – így a támadó szovjet csapatok néhány óra alatt elérik New York városát is.

A mai valóságnak szinte teljesen a tükörképét felállító párhuzamos univerzumhoz hasonlóan, a játék stílusa is ismerős – ugyanakkor teljesen idegen a megszokottakhoz képest. Az Io Interactive fejlesztői két, rokoni vonásokkal egyáltalán nem rendelkező kategóriát párosították össze. A háborúk, sokak szerint legnehezebb „műfaját", a gerillataktikával súlyosbított utcai harcokat kínáló akciópályákat ugyanis stratégiai fordulók választják el egymástól. A rövid úton fő-szabadságharcossá avanzsáló Cristopher Walker – vagyis a játékos – döntésein múlik, hogy melyik terület és annak mely célpontjai lesznek a soron következő küldetés helyszíne és feladata.

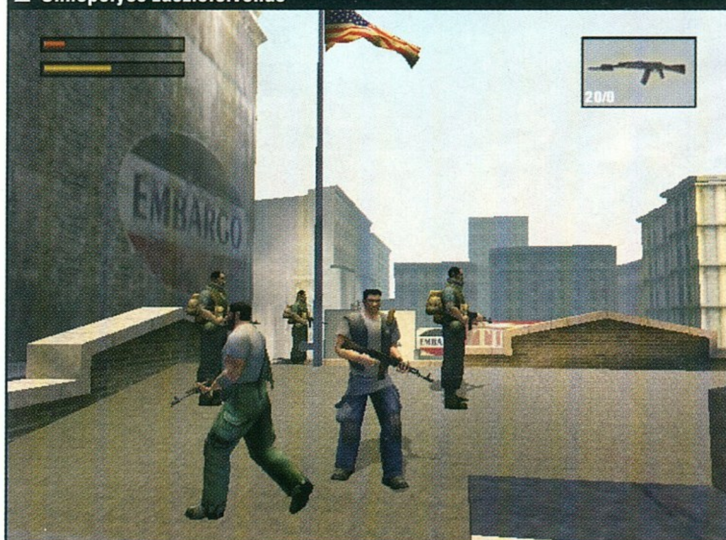
A viszonylag kötetlen játékmenet ellenére a fejlesztők nem engedték teljesen szabadjára a gyeplőt. Noha a küldetések sorrendje nincs meghatározva, a játékosnak a forgatókönyvet azért követnie kell, hiszen Manhattan területét nyolc zónára osztották, és az egyikből csak akkor léphet tovább, ha az adott területen, az összes al-zóna minden elsődleges célpontját elérte. A szabad kéz csak arra vonatkozik, hogy ezeknek a célpontoknak a sorrendjét határozza meg. A zónákon belül az elsődleges és opcionális célpontok gyakran szoros kapcsolatban állnak egymással. Például lesz olyan küldetés, hogy az A területen, a rendőrőrs visszafoglalását – még igen nagy véráldozat árán is – szinte lehetetlen végrehajtani a folyamatosan járőröző harci helikopterek miatt. Az abban a szakaszban légelhárító rakéták után még csak áhítozó szabadságharcosok azonban megtámadhatják a B terület egyik másodlagos célpontját, ami viszont nem más, mint a veszélyes helikopterek fegyver és üzemanyagtöltő állomása. Az ottani tartályokat a már rendelkezésükre álló C4 robbanóanyaggal is fel tudják robbantani – így a helikopterek nem képesek tovább védeni a levegőből az A zóna őrszobáját.

Vezérelvekként éppen ezeket kell követni: a stratégiailag fontos épületek el-, illetve visszafoglalását, az ellenség technikájának minél nagyobb mértékű pusztítását és mindeközben saját veszteségeink a minimalizálást. A játék stratégia részének legfontosabb erőforrása ugyanis nem más, mint a karizmapontok rendszere. Ezek értéke határozza meg, hogy a játékos hány kiszabadított foglyot tud meggyőzni a szabadságharcosokhoz való csatlakozásról. Pontokat pedig a kulcsfontosságú helyszínek elfoglalásáért, és a szovjet erők aktív pusztításért kaphat (mintegy kamatként, a besorozott szabadságharcosok után is járnak pontok). A nehezen megszerzett pontértéket azonban erősen farigcsálja az akcióban elesett bajtársak száma.

Az induláskor puszta ökölből és kéziszerszámokból közelharci fegyverekké előléptetett eszközökből álló arzenál a játék folyamán folyamatosan bővül az amerikai rendőrség és a szovjet hadsereg kézifegyvereivel. A pisztolyok, puskák, géppisztolyok, gránátok, aknák, rakéta-, és gránátvetők mellett a játékos néhány rögzített géppuskát is használatba vehet, de nehézfegyverekkel csak az ellenfél rendelkezik. Az már egy másik kérdés, hogy utcai harcban gyakran többet ér egy jó Molotov-koktél, mint a legmodernebb tank számítógéppel vezérelt lövege.

Az akciórészek mindkét konzoltípuson, egyaránt külső nézetű 3D környezetben játszódnak, amelynek felépítéséről és fizikai modellezéséről a Hitman 2-ben megismert engine gondoskodik. A fejlesztők ígérete szerint háborús hangulatot a megsemmisíthető környezeti elemek mellett, a játék előrehaladtával az angol neonreklámokat felváltó cirill-betűs feliratok, s a szovjet nyomás egyéb látható jelei is erősíteni fogják. A folyamatosan bővülő fegyverarzenál mellett a játékos – egy eddig még részletesen nem bemutatott harctéri parancsrendszeren keresztül – társait is irányíthatja az egyes küldetések során. A 47-es számú orgyilkos kalandjaiban jelesre vizsgázott grafikus motor, és a formabontó stratégia-akció stílus keveredése mellett többjátékos üzemmóddal is kecsegtet a várhatóan nyár vége felé megjelenő program. A két-, illetve négyjátékos, osztott képernyős módban a játékosok Assault and Sabotage (Támadás és szabotázs), valamint King of the Hill játékmódokban küzdhetnek egymás ellen, hat különböző arénában. A párhuzamos univerzum-elméletek kedvelőit tejben-vajban fürösztő játékkal szemben első pillantásra talán csak az online játék lehetőségének hiányát lehet felhánytorgatni (ami már csak azért is szomorú, mert a PC-re megjelenő verzió 8 játékosig támogatja ezt a módot is).

↘ Ünnepélyes zászlófelvonás



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ______ 75%

Jó motor, izgalmas történet, két népszerű játékkategória – ütős koktél állhat össze belőle.



KORUNK HŐSE: A ZOMBI



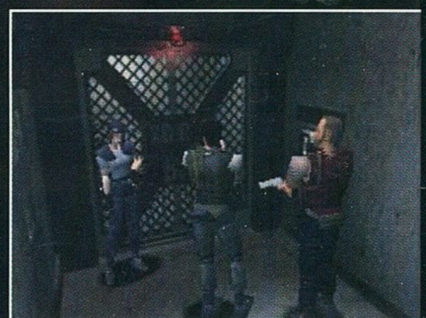
A RESIDENT EVIL JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

A korai kilencvenes évek kellemetlen helyzetben találták a Capcomot. A 32-bites konzolok forradalma a világ nyakán csüngött, az oszakai cégnek pedig nem volt a tarsolyában semmi, amivel versenyre kelhetett volna riválisainak első 3D kirándulásaival. Semmi – leszámítva Shinji Mikami urat, és a rejtélyes BioHazard projektet.
A célközönségnek kikiáltott legszélesebb néptömegek már unták a játéktermi konverziókat, és unták a Street Fighter-folytatások tengerét is. A nagy japán cégek meglovagolták az új hardverek által teremtett új lehetőségeket, a játékipar legújabb trendje pedig a 3D lett. A Capcom kénytelen-kelletlen beállt a sorba. Bár sokat tapasztalt öreg rókák ültek a sokat tapasztalt, öreg székekben, a kompániának nem voltak szakemberei, és nem voltak harcosai a 32-bites csatához. Ötlet kellett – valami egyszerű, de nagyszerű.
A BioHazard c. játék első, nyers koncepciós vázlata szerint egy first person shooter szeretett volna lenni. Említett ok (szakemberek hiánya) miatt nem lett az. Mikami klasszikus, nyugati zombifilmeket fogyasztott a Romero-féle iskolából, és nyugati játékokat játszott – köztük a francia Infogrames Alone in the Darkjának 3DO konzolra kiadott japán változatát. Az inspiráció imígyen megérkezett. A második vázlat már sok hasonlatosságot mutat a végtermékkel, ám egy kifejezetten két játékos számára készített játék forgatókönyve. Ez a tervezet a Capcom képviselői szerint azért lett lehúzva a vízöblítésesen, mert programozóik a célplatform (PS) tanulmányozása után úgy döntöttek, annak technikai korlátai nem teszik ezt lehetővé.
1995 őszére összeállt az első prezentáció, amit a sajtó lelkes visszhanggal reagált le. Ekkor még mindenki Alone in the Dark-klónként emlegette, hiszen az előre renderelt hátterek előtt mozgatott, valós időben számolt poligonkarakterek kalandja egy zombiktól hemzsegő kastélyban nem is volt más, mint Bruno Bonnell zseniális koncepciójának továbbgondolása (Érdekes módon a Capcom és Mikami ebben az időben még nem tagadta az összefüggéseket. Csak a második rész mindent elsöprő sikere után kiáltották ki magukat a „túlélési horror" zsáner megalkotóinak, s zárkóztak el az európai befolyás gyanújától – a későbbi forrásokban a készítők már nem ismerik, sőt soha nem is látták az Alone in the Darkot, az inspiráció forrásaként pedig egy ősöreg Famicom horror játék, a Sweet Home lett megjelölve – ami, minő meglepetés: szintén Capcom-játék.)
1996 januárjában két lábra áll a marketing gépezet is. A szaksajtó a 40%-ig elkészült változatról lelkesen számol be olvasóinak, a játék címe pedig nyugaton BioHazardról – az azonos nevű zenei formációtól való megkülönböztetés kedvéért – Resident Evilre változik. Bár a zsurnaliszták a szuperlatívuszok tengerében még emlegetik a szellemi forrást, a lapok már egy új uralkodóról beszélnek. Mindenki meg van győződve róla, hogy a Capcomnak sikerült a 16-ról 32-bitre való kényelmetlen, és sok kis firma számára lehetetlen átállás.
Március 22-én a játék megjelenik Japánban, és ezzel új fejezet vette kezdetét a játéktörténelemben. Az év végén a Sony ráakasztotta „Az év PlayStation játéka 1996" címet, a tokiói marketing központban pedig olyan széles lett a mosoly az arcokon, mintha minden nyakkendős a Top Secret The Anal Intruderével vette volna magát kezelésbe.
Folytatás folytatást követett – a játéksorozat összeladásai mára rég túllépték a 20 milliós határt. A Resident Evil merchandise lett – akciófigurák, képregények, könyvsorozat, pólók, ruházati cikkek készültek, tavaly pedig bemutatásra került az első, játék ihlette mozifilm is (nálunk „A Kaptár" címmel). Jelen áttekintésünk az elmúlt 7 év összes RE játékát igyekszik katalogizálni, leszámítva az ebben a számban tesztelt Zerot. Kellemes böngészést!

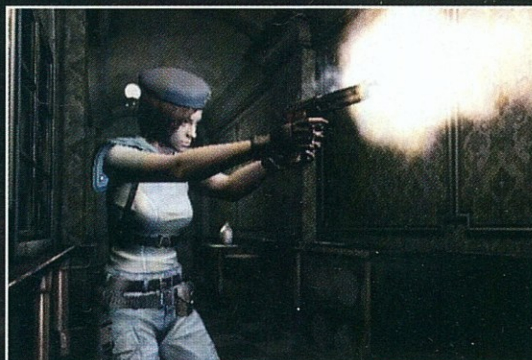
1996. március 22.

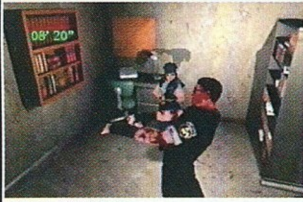
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)

Bemutatkozó platform: Sony PlayStation
Alternatív platformok: SEGA Saturn, PC CD-ROM, Nintendo GameCube


SONY PLAYSTATION

Raccoon City tipikus, békés kisváros az Egyesült Államok közép-nyugati ipari unalmában – egészen addig, amíg furcsa eltűnésekről nem kezdenek suttogni az álmos népek, majd a helyi rend éber őrei egy szétmarcangolt női hullát emelnek ki a közeli folyóból. A rendőrség lezárja a hegyi utakat, a város S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad) egységei pedig megkezdik a környék inspekcióját. A Bravo egység indul útnak elsőként, a viharos időben azonban a helikopter motorhibával a hegyoldalban kényszerlandol. A rádióösszeköttetés megszűnik a csapattal, így bevetésre indul az Alpha Team is, hogy túlélők után kutatva átfésüljék az erdőséget. A helyszínre való kiszállás után azonban az egységet bizarr/groteszk, kutyaszerű lények (vagy lényszerű kutyák?!) szórják szét. A helikopter pilótája pánikba esik, és magukra hagyja pánikba esett hőseinket, akik a közeli kastélyban keresnek menedéket.
Ez az a pont, ahol a rémálom és a játék kezdetüket veszik.
A Resident Evil világa magával ragadó, félelmetes világ. Két karakter (Chris Redfield, Jill Valentine) közül választva feladatunk az események és az események hátterében dolgozó rejtélyes Umbrella cég felderítése lesz. A kastély titkokkal és fejtörőkkel zsúfolt, amelyekben mélyebbre és mélyebbre hatolva nyilvánvalóvá válik: itt nem csak a rothadó tetemek bűzlenek. A T-vírussal folytatott állat- és emberkísérletek eredményei emberhúsra éhes élőhalottak, óriás-anakondák, Kispolski méretű pókok és más iszonytató teremtmények, a rejtvények megoldásának jutalma pedig a legtöbbször a legelementárisabb örömforrás: muníció. Statisztaszerepekben: Barry Burton, Rebecca Chambers, Enrico Marini, Brad Vickers (a pánikba esett pilóta, aki a végére összeszedi magát), a klisék áruló rosszfiúja pedig Albert Wesker.

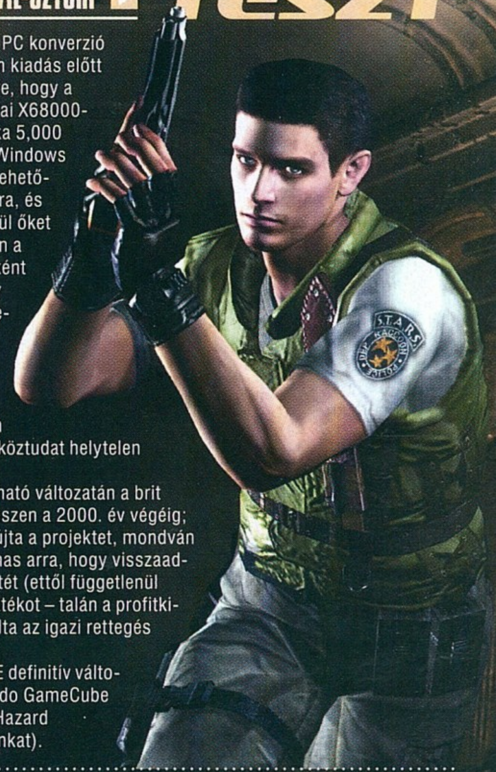

RESIDENT EVIL REMAKE (GC)


SEGA SATURN


SONY PLAYSTATION


GAME BOY COLOR (PROTOTÍPUS)

A játék nálunk 1996 augusztusában jelent meg, erősen cenzúrázott és megvágott változatban. Hivatalos becslések szerint 12 másodpercnyi anyag hiányzik a videókból, a rajongók azonban csaknem kétpercnyi olyan anyagot találtak a japán eredetiben, amit az európai vagy amerikai kiadásban nem lelünk meg. Az eredeti sikerén felbuzdulva, és a Street Fighter reciklációs receptjét alapul véve a Capcom további két változatot adott ki a Sony első gépére. Ezek a Resident Evil: Director's Cut és a Resident Evil: Director's Cut Dual Shock Version. Előbbi 1997. végén érkezett meg, az ekkorra népessé duzzadt rajongótábor nem kis örömére egy második lemezen a második rész játszható demóját mellékelve; utóbbi 1998-ban, újításként „sokkterápiával" kezelve a „rendezői" változatot, illetve remixelve az eredeti zenéket. Fontos tudnivaló: a Director's Cut neve és a jó szándék ellenére továbbra is vágott, illetve cenzúrázott.
Abban a pillanatban, amint a Capcomhoz befutottak az első eladási kimutatások, bejelentették a játék SEGA Saturn változatát is. Az 1997. júliusában megjelent átirat legnagyobb meglepetése a kozmetikai jellegű változtatások mellett a Battle Mode. Ez az alternatív játékmód elsősorban a későbbi CODE: Veronica azonos című aljátékához hasonlít. Nem meglepő, hisz mindkét játékot Mikami-szan helyett Hiroki Kato produceri tevékenysége fémjelez. Christ választva lesz egy extra találkozásunk Tyranttal, a Vadászok merőben más poligonmodellt használnak, és akadnak új kosztümök is.
Ugyanebben az évben érkezett meg a PC átirat, két új rejtett fegyverrel, de még mindig „vágott" változatban. Érdekes tény, hogy a PC konverzió munkálatai még a PlayStation kiadás előtt megkezdődtek, annak ellenére, hogy a Capcom a japán piacon a korai X68000- és PC98-as játékaiból cirka 5,000 példányt bírt értékesíteni. A Windows 95 megjelenésével azonban lehetőséget láttak a piacpenetrációra, és az idő meg a statisztikák végül őket igazolták. Ezekben az időkben a cég szócsövei szerint egyébként a firma „nem zárkózott el egy lehetséges Ultra64 átirat lehetőségétől" sem (Az Ultra64 a Nintendo 64 prototípusának neve, hasonlóan a PlayStation PS-X prototípus megnevezéséhez. Ellentétben az utóbbival, nem került át a köztudat helytelen köznapi használatába).
Az első epizód zsebben hordható változatán a brit HotGen stúdió dolgozott, egészen a 2000. év végéig; ekkor azonban a Capcom lefújta a projektet, mondván a GameBoy Color nem alkalmas arra, hogy visszaadja az igazi rettegés igazi érzetét (ettől függetlenül később készítettek GBC RE játékot – talán a profitkieséstől való rettegés felülmúlta az igazi rettegés igazi érzetét).
Az első, ma már történelmi RE definitív változatát a tavalyi év, és a Nintendo GameCube hozta el (fejlesztési cím: BioHazard Rebirth - lásd 2002/2 számunkat).



RESIDENT EVIL 1.5





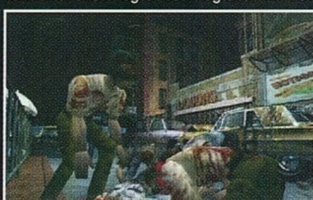
Az első hírek a folytatásról már 1996 szeptemberében napvilágot láttak. A később Resident Evil 1.5 címen ismertté vált (így nevezték el a Capcomnál) PlayStation változat 70 százaléka már elkészült, amikor Shinji Mikami kihúzta alóla a szőnyeget. A tervezet nem felelt meg a kényes ízlésnek (állítólag túlságosan hasonlított az eredeti játékra), így a csapat 1997 végén újfent nekiugrott a dolognak, a nulláról indítva az egészet. A történet nem azonos, csak nagyon hasonló, mint a végleges változatban: 1998, Raccoon City. Az egész város lakossága megfertőződött, mi pedig egy rendőrörsön osztjuk az igazságot. Avagy: a Dawn of the Dead és az Assault on Precinct 13 horrorfilmek találkozása a boncasztalon. Ami viszont csak itt létezett: Raccoon városának a maga ultramodern, vasbeton épületeivel sokkal monotonabb alaphangulata volt, mint a későbbi, a villára hajazó fa- és téglatákolmányoknak. Az élőhalottak több poligonból álltak, részletesebben kidolgozva – ez később a „kevesebb poligon, de több zombi" elgondolás oltárán lett feláldozva. Hőseink uniformisai szennyeződtek: látszott a kosz és a vér a kosztümökön. Ami pedig a legfontosabb: a Leon mellé adott női protagonista nem Claire volt, hanem Elza Walker, egy nagyszájú crossmotor (vagy motocross?) bajnok.
A sorozat rajongói több petíciót is intéztek a Capcomhoz a félkész játék kiadása ügyében, a mai napig hasztalanul.

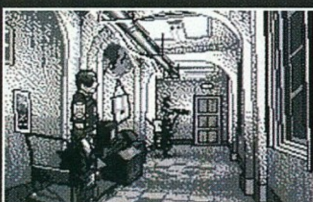
1998. január 21.

RESIDENT EVIL 2 (BIOHAZARD 2)

Bemutatkozó platform: Sony PlayStation
Alternatív platformok: Tiger Game.com, PC CD-ROM, Nintendo 64, SEGA Dreamcast, Nintendo GameCube

1998. szeptember 29. Leon Scott Kennedy, a Raccoon város rendőrségéhez frissen átigazolt ígéretes tehetségű újonc a város felé tart, hogy felvegye a szolgálatot. Ugyancsak ide igyekezik Claire Redfield, aki eltűnt bátyja, Chris után kutat. A két fiatal a város peremén, különös körülmények között találkozik – hogy aztán néhány perccel később, egy incidenst követően sikeresen szét is váljanak. Az incidenst kiváltó tényező nem más, mint a szokásos zombi-intervenció – ezúttal azonban egy egész városra való lesz belőlük. Hőseink a rendőrőrsre igyekeznek, hogy erősítés után nézzenek – de az látszólag halott, a teljes állománnyal együtt. Adott tehát a harci feladat: elhagyni a várost, és közben a lehető legtöbbet megtudni mindenről és mindenkiről (elsősorban a G-vírusról).


SONY PLAYSTATION


TIGER GAME.COM

További szerepekben: Sherry Birkin, a főellenség kislánya, akit Claire vesz szárnyai alá, illetőleg Ada Wong, aki állítólag a pasiját keresi, valójában azonban kém, akárcsak Wesker – és örök nyertes, ellentétben Weskerrel. Mellesleg jól össze is melegedik majd Leonnal a játék végére.
A linearitás szempontjából azonban a legfontosabb Hunk, az Umbrella ügynök, aki lelép majd a G-vírus mintapéldánnyal, hogy biztosítsa a sorozat jövőjét a Capcom számára.
A hatalmas nyugati sikerre való tekintettel a kétkorongos játék végső és roppant mód várt formája az Államokban 8 nappal korábban jelent meg, mint Japánban. Hasonlóan az első részhez, a második is kapott egy ún. Dual Shock változatot (Japánban már 1998. augusztusában, de Európában ez soha nem jelent meg). Nevével ellentétben ez nem csupán az eredeti PlayStation-epizód Dual Shock támogatással kiszerelt verziója: az apró, kozmetikai jellegű bővítések mellett a RE2 egy új mini-játékkal, az Extreme Battle móddal is gyarapodott. Ugyanebben az évben bejelentették a Saturn-konverziót is, ám az soha nem jelent meg (annak ellenére, hogy a Capcom Europe website-ja az ellenkezőjét állítja...
Az 1999. februárjában kiadott PC-változat gyakorlatilag a Dual Shock-kiadás magas felbontásokban is futó variációja, képgalériával illetve új játékmódokkal bővült: Original/Arranged; Easy (japán PS kiadás); Hard (nyugati PS kiadás). Furcsa, de az Államokban Resident Evil 2 Platinum címen jelent meg (nincs összefüggés a budget kategóriás Sony játékokkal).
Az év végén a Dreamcast játékpiacra taszajtott elmés című BioHazard 2 Value Plus (Japánon kívül egyszerűen RE2) gyakorlatilag a PC-változat gyors átirata, de kapott egy „nightmare" nehézségi fokozatot is – az „érték plusz" pedig a CODE: Veronica mellékelt játszható demója volt.
Az elsőként Amerikában kiadott Nintendo 64-verzió (szintén 1999.) létezése már önmagában is csoda. Hogy hogyan lehet kettő darab kompakt lemeznyi anyagot egyetlen 512 megabites kazettára tömöríteni mindenféle minőségromlás nélkül? Erre talán csak az azóta a Rockstar-birodalom részévé vált kaliforniai Angel Studios tudja a választ. Függetlenül attól, hogy helyszűke miatt az Extreme Battle mini-játék már nem fért a 64 MB-os (!) adattárolóra, a teljes szórakozás itt ráadásul kibővített formában van jelen: 16 új akta található elrejtve a négy különféle történetszál elvarrására tett kísérlet közben, melyek az epizódot sikeresen összekötik a többi RE-játékkal.
A hordozható Game.com változat csak Leon kalandjait meséli újra, értelemszerűen kb. Gameboy megjelenítési szinten. Claire történetét egy másik játék adta volna elő – ám addigra a Tiger zsebjátéka már megbukott.

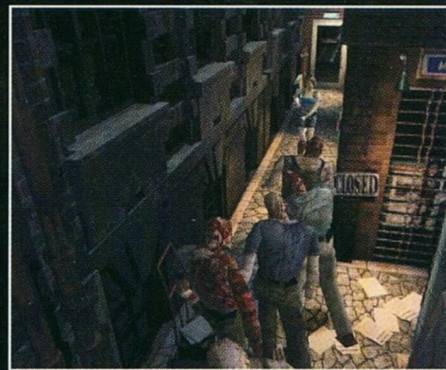




1999. november 15.

BIOHAZARD 3: LAST ESCAPE (RESIDENT EVIL 3 - NEMESIS)

Bemutatkozó platform: Sony PlayStation
Alternatív platform: PC CD-ROM, SEGA Dreamcast, Nintendo GameCube



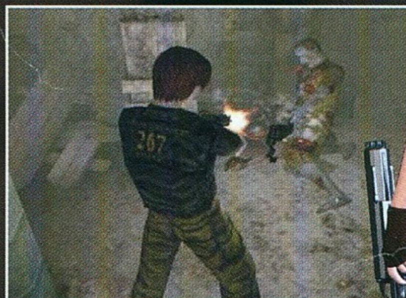


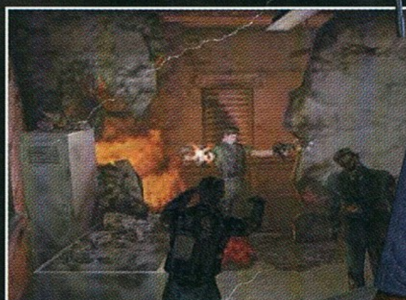
Jill Valentine ott volt. Jill Valentine megélte, amikor a G-vírus rászakadt Raccoon Cityre. Az utcákat zombik százai lepték el, az Umbrella kénytelen volt sajátos tisztogatásba kezdeni és mintabegyűjtésre szakosodott zsoldoshadseregét, a UBCS (Umbrella BioHazard Countermeasure Service) egységet bevetni. Hamarosan feltűnik azonban Jill nemezise, Nemesis is (belépője egyben Brad Vickers kilépője a sorozatból), és a játék laza rémálomból adrenalin-adagokkal megspékelt menekülésbe csap át. Hősnőnk összeáll három UBCS szerencse katonájával – ők Carlos Oliveira, Mikhail Victor és Nikolai Ginovaef. Számuk az események függvényében természetesen rohamosan fogyásnak indul majd.
Történik mindez a RE2 történései előtt – majd Claire és Leon túlélése jön (az egy másik, korábbi történet), végül a játék visszakanyarodik az időközben G-vírussal fertőződött Jillhez – a RE3 tényleg a RE2 után zár.
A harmadik játék érdekes bestia: az emberek általában vagy imádják, vagy gyűlölik. Mivel csak egy hősünk van, a játékidő is rövidebb.
A nehézségi szintek nincsenek igazán jól belőve: a Nemesis vagy túlságosan könnyű, vagy pokolian nehéz. Mindenért kárpótol azonban a Mercenaries: Operation Mad Jackal mini-játék, illetve a tény, hogy az irányítást átgyúrták: megjelent a hárítás, és örvendetes addendum a 180 fokban végrehajtható fordulás (szaknyelven: hátraarc) is a repertoárban.
A PC-változat ajándék kosztümökkel kedveskedik, a DC- és NGC-verziók pedig a PC-s RE3 direkt konverziói – ergo ki-ki ízlése szerint válasszon, melyik változatot tartja véglegesnek és beszerzésre méltónak.

2000. március 30.

BIOHAZARD CODE: VERONICA (RESIDENT EVIL CODE: VERONICA)

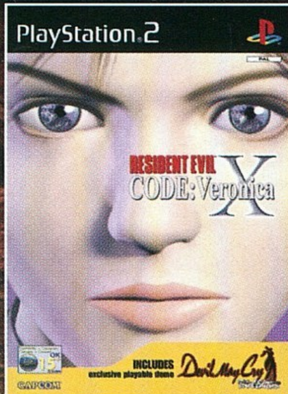
Bemutatkozó platform: SEGA Dreamcast Alternatív platform: Sony PlayStation 2



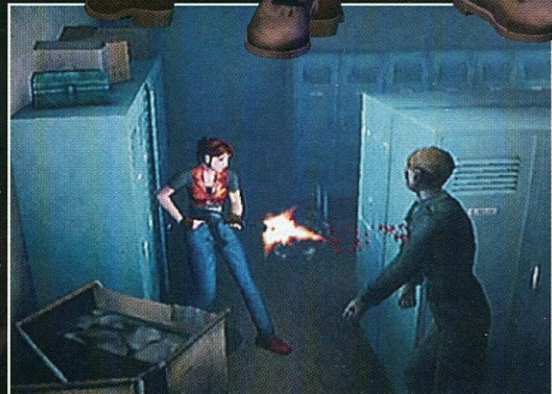




A második rész történései óta három hónap telt el, Claire pedig továbbra is eltűnt bratyója, Chris után nyomoz. Egy Umbrella létesítményben aztán túlságosan közel kerül a tűzhöz (igaz ez az őt hajkurászó Umbrella pribékek legtöbbjére is), elfogják, és egy szigetre szállítják – raboskodjék ott egy kicsit. Hamarosan azonban a sziget feletti felügyelet felmondja a szolgálatot, Claire pedig a rossz bőrben lévő börtönőrtől kap egy esélyt, hogy élve hagyja el az immáron teljesen fertőzött szigetet. Fény derül majd az Ashford család sötét örökségének minden titkára, és a második GD-ROM végére hősnőnk Steve Burnside segedelmével újra találkozik testvérével (a második lemez javát Chris kalandja teszi ki, ő a játék másik központi karaktere – a két küldetés egyébként szorosan kapcsolódik egymáshoz). Wesker másodszor is pokolra jut, immáron véglegesen, Hunk pedig beköszön a játék végigjátszása után megnyíló ajándék csatamódban. A játék másik jelentős bónusza, az FPS játékmód a mesterlövész puska felvétele esetén válik hozzáférhetővé.
Megjelenésekor a CODE: Veronica szinte azonnal megkapta „az eddigi legjobb Resident Evil-játék" megtisztelő címet a szaklapoktól, a Dreamcast-tulajdonosok számára pedig a „beszerzése: kötelező" címkét. A 128 bites masina erejének köszönhetően a játék a sorozat történetében először (és utoljára) szakít az előre renderelt hátterekkel, lecserélve azokat csodálatosan textúrázott poligonhátterekre. A játék aktívan használja a hivatalos DC memóriakártyák kijelzőjét is – egészségi állapotunkról bármikor meggyőződhetünk a VMU folyadékkristályos kis képernyőjére pillantva.
2001. március 22-én aztán megjelent a BioHazard CODE: Veronica Complete Edition, ami kiegészítette a történetet és felduzzasztotta a grafikát. A változatból ugyan készült Dreamcast port is, nyugatra azonban csak a PS2-változat jutott el, Resident Evil CODE: Veronica X címmel. Gyönyörűség: az eredeti japán Veronica-nak van díszdobozos Limited Edition kiadása is, a japán Complete változatokhoz, illetve az amerikai PS2 előrendelésekhez pedig ajándék „Wesker's Report" DVD lemez járt. A GameCube-átirat hamarosan érkezik.





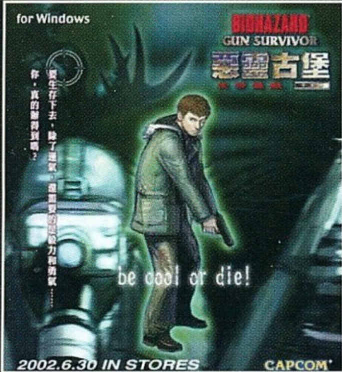


2000. augusztus 31.

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR (RESIDENT EVIL: SURVIVOR)

Bemutatkozó platform: Sony PlayStation Alternatív platform: PC CD-ROM

Hősünk Vincent, mészáros. Legalábbis kezdetben ezt hiszi magáról, hisz egy helikopterbaleset következtében amnézia borul az elméjére. A játék végére azonban kiderül, ő valójában Ark Thompson, aki azért jött erre a helyre (Sheena-sziget), hogy barátjának, Leonnak nyújtson segítő kezet (igen, ANNAK a Leonnak). Ha már itt van, lelő mindent, ami mozog, majd két árván maradt gyermekkel (Lot és Lilly) a hóna alatt angolosan távozik.



A Gun Survivor egyszerű fénypisztolyos játék. A grafikája gyenge, az irányítása a nyugati változatban rettenetes, az ellenfelek mesterséges intelligenciája pedig kiábrándító. Vigasztalásul a számos helyen elágazó történet kiegészítőleg kötődik a Resident Evil-univerzumhoz.

Érdekesség, hogy az amerikai változatból a Capcom kigyomlálta a GunCon.45 támogatást, köszönhetően némi regulációnak, miszerint a jenki honatyák úgy érezték, hogy gyermekeiket megrontja, ha (fény)pisztollyal durrogtatnak a képernyőkre.

A PC-átirat egyelőre kizárólag az ázsiai régióban (Japán, Hong Kong és Korea) jelent meg – verziókülönbségekről vagy a grafika esetleges finomhangolásáról nincs tudomásunk.





2001. június (PS2 – 2001. november 8.)

BIOHAZARD GUN SURVIVOR 2 - CODE: VERONICA (RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 - CODE: VERONICA)

Bemutatkozó platform: Naomi játéktermi alaplap Alternatív platform: Sony PlayStation 2

A korábban BioHazard: Firezone címre hallgató, a Namcoval közösen fejlesztett második pisztolyos túlélés sem több, mint lövöldözés a Rockfort-szigeten kettő játékos számára (egyikük Claire, a másik Steve bőrébe bújik). A játék a játéktermekben csúfos bukást produkált, így a Capcom megpróbálkozott vele a konzolpiacon is. A japán változatot 2002. februárjában a Gun.Con2 támogatással kiszerelt PAL-változat követte – az Egyesült Államokban a pisztoly periféria szükségességének köszönhetően soha nem jelent meg. Óh, igen, golyófogónak benne van Nemesis is a RE3-ból.







2001. december 14.

RESIDENT EVIL GAIDEN (BIOHAZARD GAIDEN)

Bemutatkozó platform: Nintendo GameBoy Color



2001. elején a Capcomnál aztán mégis úgy döntöttek, hogy most már nem lenne rossz egy kis pénzt is termelni, így újfent kiújult a Resident Evil GBC-projekt. A HotGen helyett a bulit az ugyancsak brit illetőségű M4 fejlesztőgárda vitte el, és a hordozható kis gép lehetőségeihez képest egy remek kis játékot dobtak össze.

Sztori? Leon, Barry Burton és egy Lucia nevű lány zombikat irt egy Starlight nevű óceánjárón. Mit gondoltok, miért Gaiden („melléktörténet") a cím?!





2003. február 27.

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR 4 - HEROES NEVER DIE (RESIDENT EVIL: DEAD AIM)

Bemutatkozó platform: Sony PlayStation 2



A játék különleges érdekessége, hogy ez az anyag használta fel a Resident Evil 3-hoz eredetileg elgondolt, majd elvetett történeti koncepciót.
A Dead Aim grafikája részletes és tiszta, a megjelenítés vegyíti az FPS és a third person nézeteket. A Gun Survivor-sorozat történetében először renderelt átvezető filmecskék is segítenek a történet mélyebb átélésében. (Apropó, sorozat: ha valaki hiányolná a Gun Survivor 3 című etűdöt, azt megnyugtatjuk – az nem RE-epizód, hanem Dino Crisis lövölde. Mifelénk Dino Stalker címen ismert.) A játék központi zenei kompozícióját a Japánban népszerű Rize formáció „Gunshot" c. nótája képezi.
A PAL-konverziót júniusra ígérték.





2003. ?. ?.

RESIDENT EVIL ONLINE (BIOHAZARD NETWORK)

Célplatform: Sony PlayStation 2

Yoshiki Okamoto mondta ki először, három évvel ezelőtt: készül, érkezik. Bizonyosságot a Sony tavalyi, E3-mat megelőző sajtóeseményén szerzett a világ. A történet a 2. és a 3. rész között játszódik, hősünk célja Raccoon City elhagyása lesz. Egy játékot egyszerre maximum négy emberi játékos játszhat – de NPC-k egész serege csatlakozhat majd hozzánk, hogy közösen küzdjünk a túlélésért. Voice Communicator kompatibilitás várható, de meg nem erősített; a havidíj összege körül pedig még folynak a találgatások: a Capcomnál pillanatnyilag 4 és 9 dollár körül saccolják azt.



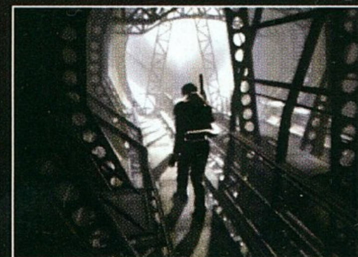


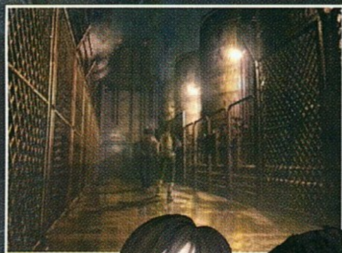
200?. ?. ?.

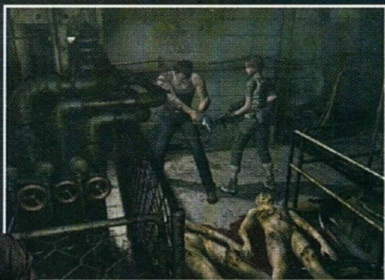
BIOHAZARD 4 (RESIDENT EVIL 4)

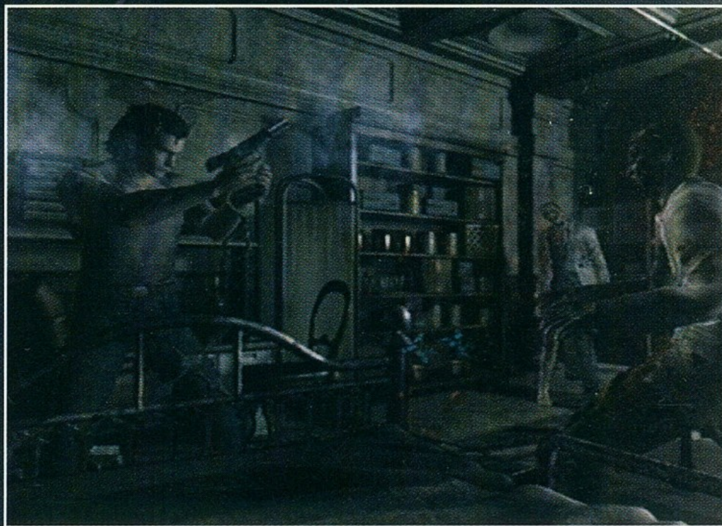
Célplatform: Nintendo GameCube

1999. vége és a 2000. év januárja közt kezdte meg a Capcom a negyedik epizód körüli PR-munkálatokat. Az interjúkból és sajtóanyagokból csupán annyi derült ki, a Biohazard 4 jön – és természetesen Sony gépre jön. 2000. novemberében aztán lehullt a lepel – de nem a várt negyedik részről, hanem a Devil May Cryról. Hideki Kamiya ugyanis a prototípust látva úgy döntött, új sorozatot indít.
A Capcom honchoi újfent megnyugtattak minden PS2-tulajdonost: a RE4 jön majd, csak újrakezdték a fejlesztést. 2001. januárjában, a Las Vegasban tartott Capcom Gamers Day-en a játék hirtelen multiplatform fejlesztéssé változott, a felelős Studio 4 részleg ugyanis ekkor már a GameCube fejlesztői csomaggal játszott. A kijelentések szerint természetesen a játékot először a Sony gépére adják majd ki – 2002-ben. Szeptemberben aztán „összeomlott a világ": a Capcom áthozta (átvitte, kinek hogy esik jobban) a sorozatot Kockára. Az első trailer 14 hónappal később jelent meg.
Hiroshi Shibata producer szerint a projekt jelenleg 40 százalékban kész van, a megjelenést Japánban az év végére, nálunk a jövő év elejére várjuk.









↗ Port a pornak, ólmot a zombiknak!

■ „Ejnye – ejnye – Rebeka!"

RESIDENT EVIL ZERO

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR **KIADÓ/FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2002.11.11. NTSC 2003.03.07. PAL

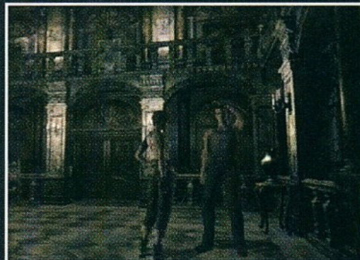
A Resident Evil Zero egy soha nem látott, mégis régi ismerős, akivel nem feltétlenül kell elszórakoznunk, ám mégis tanácsos. Ez egy szép, kerek mondat – eredetileg a cikk befejezéseként akartuk elsütni. (Általános iskolai tananyag: a fogalmazásnak (és minden hasonló kreálmánynak) a bevezetés-tárgyalás-befejezés klasszikus ösvényét kell taposnia, különben bátran felhasználható a mellékhelységben elkövetett akció nyomai eltávolításának szolgálatában. Fittyet hányva a figyelmeztetésre, a cikknek itt vége: következik a közepe, majd a dicsőséges felvezetés. Elég, ha csak a játék konzervatív.

Mosómedve város, Esernyő Társaság

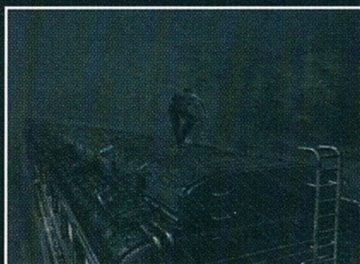
A történetet akár el is mesélhetnénk... de nem tesszük, mert nem kívánjuk megfosztani a játékost a felfedezés mámoros pillanataitól. Ami tudni szükséges, hogy képben legyünk: a Zero az első rész előzménye. 1998. júliusában járunk, egyetlen nappal a Resident Evil (Remake) történései előtt. A Raccoon City körüli sűrű erdőségeket egy vonat szeli át, amit hirtelen a semmiből mutáns, minden progenitor vírussal megkent piócák támadnak meg, „lemészárolva" az utasokat (és a személyzetet). Két órával később a város környékén történt rejtélyes gyilkosságok ügyében nyomozó S.T.A.R.S. Bravo csapatának helikoptere technikai problémák miatt kényszerleszállást hajt végre, és a kommandó az erdő felderítésére indul. (Szegény helikopterpilótát hátrahagyják – nem is éli túl a fickó a magányt, ahogy az a RE intrójából is kiderül). Egy fejre állt rabszállító kocsira bukkannak, a katonai rendőrökből álló kíséret pedig egy kissé szétszórt: maradványaik megcsonkítva a környéken heverésznek. A furgon a meglelt „szállítólevél" szerint egy halálraítélt fegyencet, bizonyos William Coent szállított – kivégzésre. Ekkor a T-vírusos járványról mit sem sejtő Bravo-egység parancsnoka kiadja az ukázt: tessék átfésülni az erdőt; lehetőleg magányosan, hogy minél nagyobb eséllyel elbukjon a vállalkozás. Rebecca Chambers, a csapat legifjabb tagjának porhüvelyébe csusszanunk tehát, aki némi barangolás után egy vonatra bukkan (mint az hamarosan kiderül, EZ a vonat természetesen AZ a vonat), s úgy dönt,

↘ EZT a Billyt nem olyan könnyű megölni...







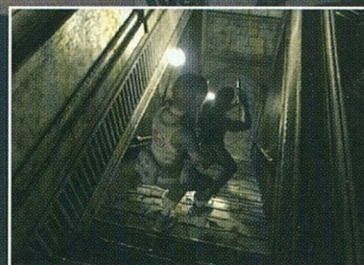


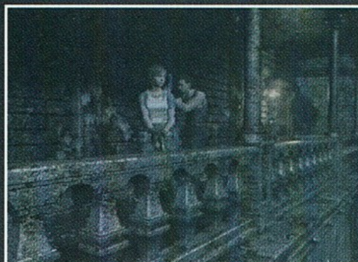


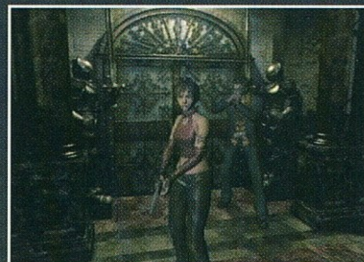


↗ Részlet Csajkovszkij „A Hunterek Tava" c. balettjéből









bekukucskál. Itt kapjuk meg az irányítást, ergo magát a játékot.

A történet a hagyományos agyhalott, B-mozi cselekményszálat követi, ami természetesen nem feltétlenül rossz, ám mégis – lehetne cifrázni. A szerelvény ugye Umbrella-tulajdon, a környéken pedig egyetlen magányos Umbrella-létesítmény van: a RE villája, a Spencer-villa. A vonat egészen biztosan megáll ott, diktálja tollba a józan ész. Ergo: állomásnak is kell lennie valahol. Mi lett volna, ha Billy és Becky nem a vonaton, hanem az állomáson futnak össze? Megmondjuk: remek kis intermezzo, amiben Billy összebilincseli magát a kislánnyal. Az nem lőheti le, hiszen akkor egy csöppet immobilissá válna. Jöhetne egy kis „rángassuk egymást, gyerekek" – mint az Icoban. Az állomáson állna a halott vonat (megmagyarázná azt is, hogyan „szökelltek" a szuperpiócák a vagonokra – ismereteink szerint ugyanis ezek az egyszerű állatkák még progenitorral tuningolva sem kompatibilisek a szöcskék családjával, és a játékban sem szokásuk Pióca Zombi létformájuk leépítése után ugrándozni – inkább csak másznak). Erre Billy, a szökevény érthető okokból fel szeretne, és fel is jutna – a bilincs lehullásának pillanata pedig az lenne, amikor a szerelvény megindul, hőseink pedig rájönnek: a túlélés egyetlen módja az acél karperec eltávolítása és az együttműködés. Talán egész jó kiindulási alap lett volna – viszont én nem vagyok a Capcom forgatókönyvírója…

A tárgyi tévedések szerencsére elkerülik a sorozatot, de furcsaságokra azért most is felfigyelhetünk: Rebecca lenyom 3-4 élőhalottat, míg kollégája, Edward Dewey meg nem látogatja az ablakon keresztül (valószínűleg sokat játszott a Roommania #203-mal). Ekkor meglepve értesül az Eddie által előadott „új" fejleményekről („Az erdő tele van zombikkal és szörnyekkel..."). „Tényleg?!" – nyílnak tágra Becky szemei... Apróbb figyelmetlenségekbe persze később is belefuthatunk, így pl. az első találkozásunkat egy Tyranttal nem éli túl a közeli felvonó kezelőfelülete – ám amint megöltük a dögöt (nem is értjük, mit keres itt, hiszen Wesker majd megőrül, úgy óvja a saját példányát a Spencer-villában), a liftinterfész visszaáll eredeti formájába: épp és sértetlen.

Mindent összevetve a történettel nincsen baj – még akkor sem, ha a vonatos szekció befejeztével a program kizárólag sablonokból és klisékből építkezik (a vonatos szekció az első korong cirka felét adja ki). Teszi mindezt olyan pofátlan módon, hogy minden második szoba „ismerős" valamelyik epizódból, a Marcus villa és a labor közti drótvasút („lanovka") pedig egyenesen a második részből lett átemelve. Ügyes és figyelmes rajongók több ismerős díszletet is felfedezhetnek, mint amennyit alapvetően szeretnének.

Mutimidvan!

Ami a grafikát, vagy a hangokat illeti, legegyszerűbb, ha mintavételezünk. Ennek gyors és hatékony módja az oldalakon taktikusan elhintett illusztrációk szemrevételezése (igaz, a hangok leképezéséhez némi képzelőerőre is szükség lesz); lassabb, ám legalább ugyanilyen hatásfokú eszköze pedig kiváló/leváló mellékletünkön, a DVD korongon elhelyezett teszt megtekintése.

A vizuális receptoraink felé küldött változatos ingerek a megelégedés maximális érzetét hagyják agyunk ezek befogadására hitelesített féltekéjében, az audio aláfestés pedig erre már csak lazán rákontráz. Kevés ilyen gyönyörű játék van – illetve, hogy egészen pontosak legyünk: kevés ilyen gyönyörű hátterekkel rendelkező játék van. Az illúziót talán csak a mimikák és az emocionális kitörések modellezése rombolja (Barcsai megvágta volna a főellenség előtti főellenség animátorait anatómiából, az tuti), de most szólt ide a m.t. főszerkesztő bácsika, hogy a kalendárium nem 2008-at mutat – azaz ha itt már minden stimmelne, nem nagyon lenne hová fejlődnie a klasszikus TV képernyőn megjeleníthető grafikának.

Részletezzük? A vonat beindulása után a hátterek „megelevenednek" – a feldőlt borosüveg lassan ide-oda gurul az asztalon, az étkezőkocsi alatti konyhában a serpenyő a kerekek monoton ütemére remeg. Az Umbrella komplexumnak van olyan szobája, ahol az egyedüli fényforrás egy akvárium díszkivilágítása, ami úgy ragyogja be a helységet, hogy a falakon látjuk az áttört víz remegését. A kápolna mögött borostyán zizeg a viharos szélben, a hátsó kertben a gyom valóságos táncot lejt a gazon átvágó hős lábszára körül.

Álomszép, és „only on GameCube".

Sokkoló tény azonban, hogy az első részben még a töltögetés álcájaként használt ajtók 2003. márciusában is „divatosak" a Capcom szemében. Semmi szükség rájuk, hiszen a tényleges töltés már a megjelenésükkor befejeződött. Rondák, nagyok és sokan vannak. A szerkesztőség már neki is látott egy petíció kidolgozásának, melyben követeljük a „Super BioHazard X Turbo" c. epizódot. A Turbo kiterjesztés az ajtók (ezek szimbolizálják a valódi rémálmot a sorozatban) eltűnésével háromszorosára gyorsult játékmenetet jelölné, IGEN nagy megelégedésünkre.

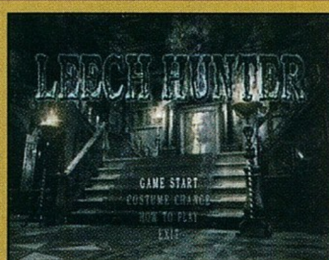
Zéró újítás?

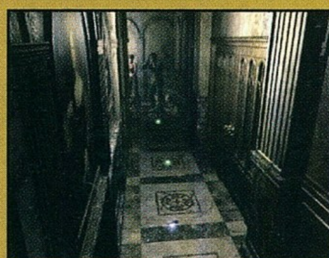
Frászkarikát. Friss idea, új ötlet, és egyben várva várt újítás a kalandjaink során összeharácsolt tárgyak raktározását szolgáló ládák eltűnése a játékból. Tárgyainkat ezentúl bárhol, bármikor lerakhatjuk (Leszámítva a ládák tetejét, vagy a mobilis helyeket, mint a felvonók). Hogy ez kellemes fejlesztés, az kétségtelen – ugyanakkor a kínosan precíz tárgylista-rendezgetés még mindig jelen van, és szívja majd a vérünk. Vajon miért nem lehet egy töltény nélküli fegyverbe municiót táraznunk egyenesen a földről, miért kell ehhez lepakolnunk valamit a megtelt tárgylistából, felvennünk a töltényeket, betáraznunk a fegyvert, majd felkapnunk az ideiglenesen porban tárolt tárgyat? Miért nem tudunk egy növényt egyenesen Becky keverőkészletébe hajítani, ha ez a koncepció működik a vegyszerek esetében? Érthetetlen.

Ami a ládák hiányát illeti, nem vagyunk meggyőződve róla, hogy szerencsés döntés volt mellőzésük. Remek, hogy a térkép pontosan kijelöli a játék végigjátszásához nélkülözhetetlen tárgyak hollétét, de ezekért nem egy esetben mérföldeket kell majd visszagyalogolnunk. A mentési pontoknál elhelyezett, és bárhonnan elérhető ládák ötlete jó volt. Rengeteg időt spórolt, most ezt a rengeteg időt vezekeljük. Az ideális kialakítás egy bárhol lerakható tárgyak ÉS Korongvilág ihlette, végtelen bendőjű ládák kombinációja lenne.

RESIDENT PAC-MAN

Mint minden korábbi Resident Evil, a Zero is gazdagon jutalmaz: a játék sikeres végigjátszása után megnyílik a Leech Hunter (Pióca Vadász) mini-játék, amiben célunk a Marcus villában elhelyezett 50-50 pióca „fosszília" megszerzése. Rebecca a zöld, Billy a kék piócákat gyűjtögeti – természetesen a folyamatba lesz némi beleszólása a villát benépesítő élőhalottaknak és mutáns létformáknak is. A zombik között feltűnnek majd UBCS (Umbrella BioHazard Countermeasure Service) uniformisba bújtatottak is – az egység nem összekeverendő az UBFC-vel (Uhrin Benedek Fan Club), akiknek kultusza ugyancsak egy élőhalott körül épült ki. Hőseink a kezdéskor alternatív kosztümöt ölthetnek (Becky például lehet tehenészlány, vagy belebújhat egy testre simuló bőrruciba is – ekkor kiderül, hogy a karján neki is van tetkója, s a hasonlóság a Primal Jennifer Tate-jéhez szembetűnő – őrület!), majd elmerülhetnek a piócagyűjtés örömeiben. Állásmentésre azonban már nem lesz lehetőségük. Ha valamelyik karakter meghal, a mini-játék kiértékeli a teljesítményünket, majd a begyűjtött fosszíliák, illetőleg a túlélt időmennyiség arányában pontoz – és újabb extrákkal jutalmaz. Nem pörgő ugyan, de izgalmas. Nem horror ugyan, de túlélés. Minden pórusával ezt üzeni.





↘ A képen két imbolygó hullandi látható





↗ Nagyon úgy néz ki, itt zajlott az Utolsó Vacsora...





BIOHAZARD ZERO – N64-EN



Már 1997-ben szóba került, hogy a Nintendo 64 kap majd egy Resident Evil játékot. Akkoriban ez „Ninjás Resident Evilnek" volt tervezve, legalábbis ez derült ki az év során különféle Capcom alkalmazottakkal készített interjúkból. Az év végére az alapötlet kétfelé ágazott: maradt egy Raccoon City környékén játszódó Resident Evil, és egy „Szamurájos Resident Evil". A szamurájos fesztivál, ahogyan az már gyanítható, később felvette az Onimusha címet.
Az N64-es Resident Evilről ezután nem lehetett semmit hallani, egészen 1999. végéig. A Tokyo Game Show keretein belül a Capcom bejelentette: jön a BioHazard 0; a főszerepben Rebecca Chambers, a Bravo Team szanitéce tér vissza, hogy megvilágítsa az első rész előtt lezajlott eseményeket. A játék másik hőse nem sokkal ezután lett bejelentve: ő Billy, a szökött fegyenc – a karján lévő tetoválás öblös betűi büszkén hirdetik: Mother Love.
A millenniumi év játékkiállításai további információkat hoztak az N64-exkluzív epizódról – a tavaszi Tokyo Game Show, majd az E3 már játszható demót is prezentált a program vonaton játszódó szakaszából. A játék ekkor a cég állításai szerint 20%-ban volt kész, és még nem tartalmazta a partner-rendszert.
Az E3 után azonban csend ülte meg a pusztát. A Zeroról gyakorlatilag zéró információ érkezett – Japánban szeptemberre csúszott, majd teljesen eltűnt a képből.
Egy teljes évet kellett várnunk, míg újra feltűnt – immáron mint a Kockára átvonult sorozat egyedüli, belátható időn belül érkező új epizódja. Történt mindez 2001. szeptember 13-án, a Tokyo Game Show nagyszabású bejelentésének keretein belül.
A Nintendo 64 változat, Kouji Oda producer szerint csaknem teljesen elkészült, mikor ráébredtek: nem fog elférni egyetlen kazettán. A GameCube-port tehát tartalmilag nem egy új játék – egyedül a grafika kapott egy kis nitro-befecskendezést.

Az igazi innováció azonban a két központi karakter közötti összjáték. A Capcomnak sikerült az egészet elegáns módon megoldania. Hőseink között az X gombbal tudunk váltani – szintén bárhol, bármikor. (Ismét leszámítva az olyan szituációkat, amikor valamelyik karakterünk éppen inaktív állapotba került – Becky a szakadék peremén lóg, Billy éppen önkívületi állapotban sodortatja magát az árral stb.) A Start gomb lenyomásával tudjuk csoportosítani erőinket, vagy kiadni a parancsot a pillangó alakzatban való gyors szétterülésre (mivel csak ketten vagyunk, az alakzat elnevezését mindenki saját belátása és fantáziája alapján, szabadon definiálhatja). Erre kizárólag akkor van mód, ha egyazon helységben, egymáshoz aránylag közel tartózkodunk. Ha társunk bajba került, és mi éppen akkor a magányos árnyékharcos szerepét öltöttük magunkra, az egy adó-vevő segítségével tájékoztat minket a kialakult kellemetlen helyzetről. Ilyenkor két lehetőségünk van: vagy villámgyorsan átkapcsolunk a malőrbe mászott egyénre, és kezünkbe kapjuk a mesterséges intelligencia által problémásnak ítélt szituáció gyors úton való megoldását, vagy a segítségére sietünk. Ha az utóbbi módszert alkalmazzuk (megesik, hogy a bajba jutott azért jutott bajba, mert elfogyott a lőszere – ilyenkor nehezen fog a sarokba szorítva önálló akciókba kezdeni), nem árt sietni a segítséggel.

Tudunk tárgyakat csereberélni – és fogunk is. Értelemszerűen ez a zsonglőrmutatvány szintén csak akkor hajtható végre, ha ugyanazon a képernyőn tartózkodunk, ehhez azonban szorosan össze is kell bújnunk. A két karakter közti interakció az esetek többségében jól kitalált és jól kivitelezett: fogunk itt egymásnak ételhordó lifttel tárgyakat küldözgetni, fogunk egyszerre két különböző helyszínen összedolgozni és egyazon helyszínen más és más gombokat nyomogatni. Segítjük majd Billyvel Beckyt és fordítva. Remek ötlet, hogy csaknem minden fejtörő két karakter kooperációjára épít, ugyanakkor csöppet idegesítő, hogy a fejlesztők elvárták tőlünk Becky állandó frontvonalba küldését is – számos olyan szituáció adódik majd, ahol anyai (?) ösztönünkre hallgatva (kímélvén a kislányt) inkább Mr. Machot küldjük be az események sűrűjébe. A visszaút hirtelen eltűnik, és mi meglepetten vesszük tudomásul, hogy ide bizony a doktor néni kéne, nem pedig egy szökött fegyenc. Természetesen logikai bukfencekbe így sem tudjuk belesodorni a programot, de míg Beckyvel adott helyszínen percek alatt megoldanánk a problémát, Billy tehetetlen. Nem marad más hátra – visszamegyünk a lánnyal néhány tucat helységet, átfésüljük a terepet, és megoldjuk a rejtélyt egy fárasztóbb, veszélyesebb kirándulást a történetbe iktatva – aztán kiszolgáljuk az addig kényelmesen heverésző Billyt, valamilyen módon eljuttatva neki a továbbjutáshoz szükséges tárgyat (csak két ilyen példa akad a programban, de a meglepetés-faktor magas számát megőrizendő, nem nevezzük meg konkrétan a helyszíneket).

A karakter-interakció kapcsán csupán két, valószínűen immáron örök megválaszolatlanságra ítélt kérdésünk maradt. Először is, mi értelme a tárgylista képernyőjén manuálisan állítható partner-viselkedésnormának? Ez ugyanis lehet inaktív, avagy támadó. A támadóval nincs is baj, hiszen soha nem árt, ha a társ tényleg társ a harcban – de vajon mi értelme a jámbor módon való réveteg álmodozásnak egy csata hevében? Esetleg spórolás a lőszerrel? Pacifista világkép? Netán a „nem piszkítom be a kezemet a fajtáddal" szemlélet?

A másik kérdés triviálisabb: mi értelme annak, hogy összevont módban a C karral tudjunk kommandírozni a közelünkben loholó partnert, ha azt sem lövöldözésre, sem akcióra nem tudjuk rábírni – ergo így is, úgy is át kell majd kapcsolnunk rá, ha tenni akarunk vele valamit; akkor pedig már könnyebben irányítható, mint a kis sárga pöcökkel.

Negatívumai ellenére a csapatmunka remekül integrálódott a programba – olyan remekül, hogy a felvezetésként szolgáló szerelvény elhagyása után olyan természetessé és gépiessé válik minden, a két hős között lejátszható cselekvés, mintha mindig is szerves részét képezték volna a sorozatnak.

Az újítások tehát jól kivitelezettek, remekül megoldottak. Kár, hogy az általános koncepció és dramaturgia a mélységek felé rángatják a játékot. Túl sokszor csap majd homlokon minket a dèja vu, túl sokszor botlunk „de hiszen ezt már láttuk" pillanatokba, túlságosan sokszor kell megoldanunk korábban megoldott fejtörőket.

Ez Resident Evil játék. Nem több, nem kevesebb. Ez pedig elég SOK.

A „dicsőséges bevezetés"

Nagyon vártuk, remegve vártuk. Most végre megtudjuk, mi lett a sorsa a S.T.A.R.S. Bravo Teamnek… azt, hogy ki szabadította el a vírust a Spencer villából, és miért tette... azt, hogy hogyan sikerült a Capcomnak implementálnia az ígért „forradalmi" újításokat, és milyen lett a két főhős játékon belüli interakciója.

A válaszokat részletes tesztünk taglalja – mindenre hamarosan fény derül...

Reiker
reiker@ipma.hu

MELLETTE
- Lélegzetelállító grafika
- Kiegészíti a RE-mitológiát
- Rebecca Chambers

ELLENE
- A Zero 75%-ot már játszottuk korábban
- Marcus doktoron kívül nem sok az új információ
- Nem játszik benne Jean Reno...

PEREPUTTY
- Resident Evil
  Capcom
- Eternal Darkness
  Nintendo
- Resident Evil Zero
  Capcom

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	85
SZAVATOSSÁG	72

ÍTÉLET
82

1 játékos PAL WWW.CAPCOM.COM






↗ Ezek nemcsak párban járnak, de kizárólag a hátunkon sebezhetőek




■ Vegyél egy GameCube-ot!

METROID PRIME

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** NINTENDO **FEJLESZTŐ** RETRO STUDIOS **MEGJELENÉS** 2003.03.28 NTSC

Azt mondani, hogy a Metroid Prime jó sajtóvisszhangot kapott, körülbelül olyan mérvű enyhítése a dolgoknak, mintha annyit mondanánk, hogy az Amerika és Irak közötti kapcsolat jelenleg nem teljesen baráti. Ezt bizonyítja, hogy a tengerentúlon már novemberben megjelent program olyan díjesőben részesült, ami csak a HALO egy évvel ezelőtti elismeréséhez mérhető: közel 40 „az év játéka díjat" söpört be, olyan rangos online és nyomtatott sajtóorgánumoktól, mint a Gamespy.com, a Gamespot.com vagy éppen az EGM újság. Ilyen előzmények után talán természetes, hogy amikor lehetőség nyílt, hogy amikor kipróbálhattuk a Prime-ot az európai premier előtt – igen kíváncsiak voltunk, hogy beigazolódik-e a mondás a tízmilliárd légyről és a tévedésről...

Bemelegítésnek egy kis tömjénezés

Őszintén megmondom, nem bíztam benne, hogy így lesz, mert sem az E3-on személyesen tapasztaltak, sem a Nintendo által kiadott képek nem támasztották alá, hogy itt valami kiemelkedő dologról lesz szó. Ennek ellenére mindössze egy órába telt, amíg a program meggyőzött: ez az eddigi legjobb GameCube-játék. Most, huszonöt órával később már ott tartok, hogy a valaha készült játékprogramok között is a dobogó környékére kell helyeznem. Egész egyszerűen hihetetlen, hogy az újonc Retro Studios (csak a név új – a csapat tagjai korábban olyan játékokon dolgoztak, mint a Turok, a Quake vagy a Half-Life) mire volt képes első bemutatkozásuk alkalmával! Úgy dolgoztak fel három dimenzióban egy 2D-s, régi játékot, hogy arról bárki példát vehetne (akár a Sega is a Shinobival vagy Sonic-kal): megőrizték a régi minden erősségét, hangulatát, sőt jórészt a játékmenetét is – mégis, az így kialakult egész minden téren felülmúlja a mai standardokat, és szinte elérhetetlen magasságba helyezi a lécet a követők számára. Említhetném a grafikát, ami egyrészt bármilyen platformon (és ebbe a mai high-end PC-ket is beleértem) az élbolyban lenne, GameCube-on pedig vitathatatlanul a legszebb. Vagy mesélhetnék a zenékről, amik mindig az eseményekhez illő intenzitással pörögnek – a lassú zongoraszótól az indusztriális, gitáros zúzásig terjed a program repertoárja. Megemlíthetném a manapság kiemelkedőnek számító, 30 óra körüli végigjátszási időt, a rengeteg rejtett dolgot és a több nehézségi fokozatot, aminek folyományaként a Metroid Prime-ot akár hónapokig lehet gyűrni. A legfantasztikusabb dolog azonban e remekműben a játékmenet: egyszerűen páratlan, hogy egészen a játék végéig folyamatosan lesz egyre izgalmasabb a küzdelem és a program mindig tud valami újat mutatni az ámuló játékosnak. Teljesen új

↘ Az őrrobotok rendszeresen zavarják vizorunk működését

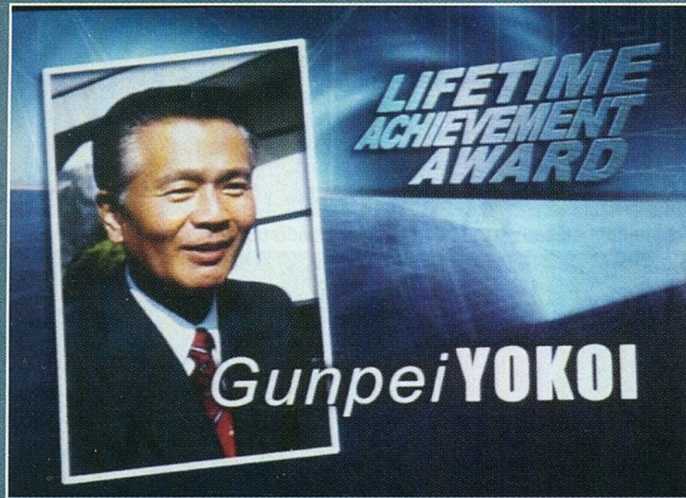


↘ Ha páncélunk szikrázik, valami nagyon nincs rendben...



SAMUS PAPÁJA

Gunpei Yokoi, a Metroid-sorozat, illetve Samus Aran kitalálója ugyanaz a személy volt, aki a Game Boyt megtervezte. A Virtual Boy bukása miatt később elbocsátották a Nintendotól, így 1997-es haláláig a Bandai alkalmazásában állt – ő tervezte a cég WonderSwan kézikonzolját. A nyolcvanas években a fiatal Shigeru Miyamotot tanítgatta a játékkészítés fortélyaira, és részt vett a Donkey Kong és a Mario Bros. megalkotásában is. Most, öt évvel halála után a Game Developers Conference-en megkapta a szakma legnagyobb elismerését is – ő kapta az idei életmű-díjat.





↗ Egy főellenfél (kőgólem) utolsó másodpercei

ötletek egész garmadájával találkozunk a végigjátszás során – hihetetlen, hogy mennyire össze van rakva a játék!

A kezdetektől napjainkig

1999. márciusában jelenti be Miyamoto úr a Game Developers Conference-en, hogy készülőben van egy új tagja a legutóbb SNES-en jelentkező Metroid-szériának. Mivel semmi mást nem közölnek a játékról, mindenki biztosra veszi, hogy még N64-en játszhatunk vele. Ezért okoz kisebb sokkot mindenkinek a 2000-es SpaceWorld (a Nintendo saját házifesztiválja), ahol egy hét (!) másodperces renderelt animáció kíséretében bejelentik, hogy az új epizód GameCube-ra készül, és valószínűleg a konzol megjelenésekor már kapható is lesz. Egy évvel később még nagyobb bombaként robban a hír, hogy az akkor még cím nélküli játék nem külső kamerát használ, hanem belső nézetet – sokan ekkor kezdik temetni. Közben a Retro egyre nagyobb bajba kerül, három játékuk fejlesztését be is szüntetik (így került a süllyesztőbe egy ígéretes RPG, a Raven Blade), ráadásul Miyamoto úr nem hajlandó a Metroidot a sajtónak megmutatni, mondván komoly gondok vannak vele.

Végül a tavalyi E3-on kiállítják a Metroid Prime címet kapott játékot: a hagyományostól teljesen eltérő irányítás, a semmi extrát nem mutató pálya, no meg az olyan riválisok, mint a Zelda vagy a Mario Sunshine miatt egyáltalán nincs valami nagy lelkesedés körülötte. Azért a japánok tudják, hogy igazi ász van a kezükben, ugyanis a Nintendo szép csöndben felvásárolja a Retro összes részvényét. Az üzlet bejön, hiszen amikor végre megjelenik a játék, mindent letarol. Az első héten negyedmilliót adnak el belőle, majd a mai napig pedig további félmilliót.

Maga a fejlesztés nagyrészt ugyan a Retro texasi szekciójában történt, de mivel Miyamoto úr is érezte a project fontosságát (a Metroid talán az egyetlen Nintendo-franchise, aminek Amerikában nagyobb a rajongótábora, mint Japánban), ezért ő is tevékenyen részt vett benne. Azt ugyan már az első pillanattól kezdve tudták, hogy igazi 3D-s programot akarnak készíteni, de eleinte külső nézetre gondoltak. Végül Miyamoto úr sugallatára (utasítására?) döntöttek a belső nézet javára. Mivel az első játszható verziók a kiszivárgott adatok szerint egyszerű lövöldözős játékot mutatnak, az anyacég átküldi néhány designerét Austinba, bevezetik a hetenkénti legalább egy videokonferenciát, és a fejlesztés során közel százezer e-mailt vált egymással az amerikai és a japán központ. Végül eszelős hajtással sikerül csak elérni, hogy Amerikában még a 2002-es évben megjelenhessen a játék.

És hogy mit hoz a jövő? Természetesen készül a második rész – amely várhatóan 2004 végén jelenik meg –, és egy hollywoodi stúdió filmet készít a sorozat alapján. (Habár az azért kicsit riasztó, hogy az Amerikai Pite alkotói vették meg a jogot...)

Akció? Kaland? Platform?

Hiába a belső nézet, a Nintendo már a kezdetektől hangsúlyozta, hogy ez nem egy szokványos FPS lesz, és eleinte „first person adventure"-nek, azaz „belső nézetű kalandjáték"-nak titulálták a programot. Ezután jött az akció-kaland besorolás, amit a megjelenésre végül „felfedezős játékra" változtattak. Ez is jelzi, hogy a Metroid Prime-ot nem könnyű besorolni semelyik, már meglévő kategóriába – mert egész egyszerűen ilyen játék még nem volt!

A régebbi epizódok ugyebár 2D-s platformjátékok voltak, amelyekben hősünket, Samus Aran fejvadásznőt oldalról láthattuk. A játék tulajdonképpen egyetlen hatalmas labirintus volt, rengeteg rejtett dologgal, méretes főellenfelekkel és sok felfedezéssel. Nagyjából ezt élhetjük át most is: óriási területeket járhatunk be és a nagyra nőtt főszörnyek itt is megkeserítik az életünket. Nincsenek a szó szoros értelmében vett pályák: a hat világ ugyan jelentősen különbözik egymástól, ám liftek segítségével pár perc alatt a térkép bármelyik pontjára elérhetünk. Már legalábbis akkor, ha rendelkezünk az ehhez szükséges felszereléssel. Azt ugyanis megőrizték az eredeti sorozatból, hogy az ajtókat fegyverrel nyithatjuk ki: amig nincs rakétánk, a páncélozott kapuk jelentenek áthatolhatatlan akadályt, a jégágyú nélkül a fehér keretes ajtókon nem mehetünk át, és így tovább.

Ugyan az első, a játék alapjait bemutató űrfregatt (ez nem értendő bele a hat világba) bejárásakor ez nem lesz szembeötlő, de később belátjuk: a Prime sokkal inkább platformjáték, mint FPS, dacára, hogy – a lények újratermelődésének köszönhetően – szörnyek ezreit fogjuk levadászni. Rengeteget kell majd ugrálni, és köszönhetően egyes zseniális megoldásoknak (Samus automatikusan kicsit lefelé néz ugrás közben, a fegyver imbolygásából pedig mindig tudjuk, hogy mikor rugaszkodhatunk el), ezek sokkal inkább élvezetet nyújtanak, nem pedig frusztrációt, mint a többi FPS legtöbbjében. Ráadásul minden helyszínen más körülmények között kell végrehajtanunk ezeket a szökkenéseket: egyszer egy ősi csatornát kell aktiválnunk, hogy a beömlő víz felemelje a jégtáblákat, és így eljuthassunk a terem felső szintjére. A másik kedvencem az a szivacs alakú lény, amelyik a lávában él: amikor vicsorogva ránk ront, egy lövés hatására elkábul, és így néhány másodpercig biztonságos szigetként szolgál a lávatavakban.

Szintén fontos Samus azon képessége, hogy bármikor átalakulhat golyóvá (ez a Morph Ball), így a szűk átjárókon át is közlekedhet, később pedig Super Monkey Ball-szerű részek is lesznek, amikor vékony vezetékeken kell egyensúlyoznunk.

A játékmenet legvarázslatosabb része,

↘ Néhány robbanásnál a vizorban megpillanthatjuk hősnőnk arcát



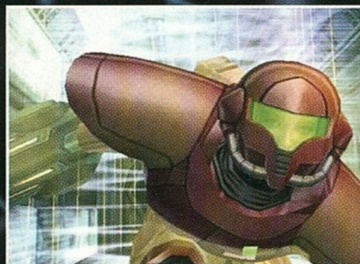


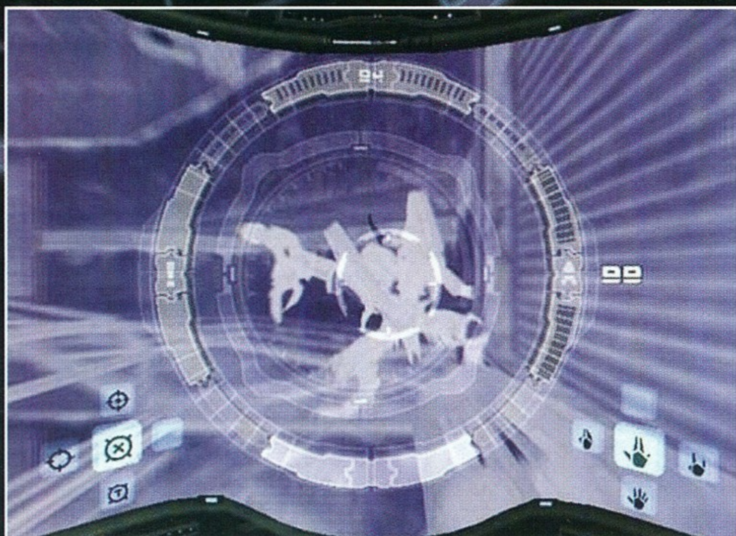




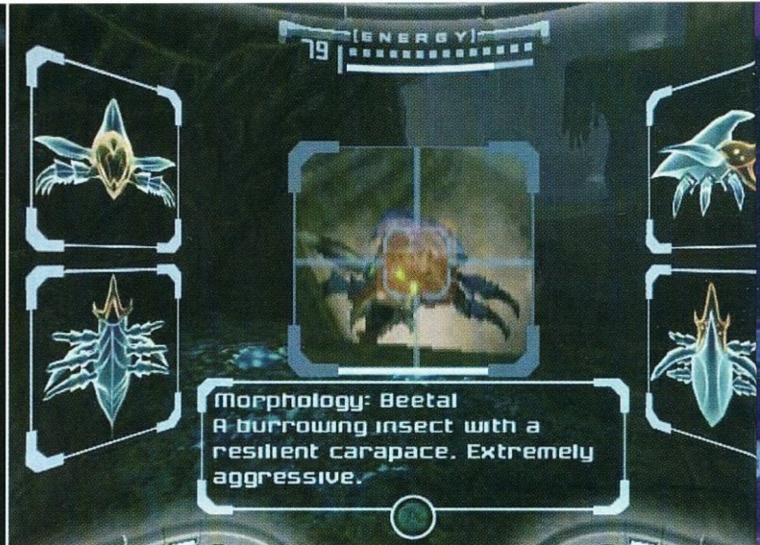








↗ Megvan a röntgen-látás, nincs többé láthatatlan ellenfél



↗ Egy gyors szkennelés után a szörnyek minden titka feltárul előttünk



hogy – körülbelül öt-tíz percenként – a Metroid Prime valamilyen módon megjutalmazza a játékost, ezért aztán szinte lehetetlen letenni a játékot, mert mindig azt várjuk, hogy mivel rukkolnak még elő a fejlesztők. Ez lehet valamilyen új bónusztárgy, de ide sorolom a rendkívül változatos ellenfeleket, a ravasz fejtörőket, vagy akár egy lélegzetelállítóan kinéző szobát is. Mivel az egyes világok termekre vannak osztva (ezeket választják el egymástól a már említett, többféle lövedékkel nyitható ajtók), így tényleg változatos terepet tudtak készíteni. Például lehet, hogy egy helyen ugrálással juthatunk el egy nehezen elérhető helyre tett ajtóhoz, amin áthaladva őrült tűzharcba bonyolódunk a földből előbújó lények egész serege ellen, majd egy újabb kapuval arrébb már golyó formában kell manővereznünk a vékony vájatokban.

A Tallon IV felszínén

A sztori az egyetlen, ami sajnos nem valami erőssége a Prime-nak, hiszen maga a játék mindössze arra épül, hogy Samust irányítva ki kell készítenünk a már megint szervezkedő Space Pirate-eket (ők egyébként nem a kampókezű-falábú hajóskapitányok sci-fi változatai, hanem egy teljesen idegen faj képviselői). Nincsenek közjátékok, az ellenfeleken kívül senkivel nem fogunk találkozni, hősnőnk pedig jószerivel egyetlen épkézláb mondatot sem ejt ki a száján a végigjátszás alatt. A háttérről, a világról, Samus múltjáról, illetve a mészárlásnak helyet adó Tallon IV bolygóról azonban sok dolgot megtudhatunk, ha megvizsgáljuk (beszkenneljük) az adathordozó kockákat. Kiderül, hogy a planéta a hatalmas tudással rendelkező, Chozo nevet viselő nép otthona volt, akik egy meteor-becsapódás után hagyták el a bolygót. Fénykorukban hatalmas városokat emeltek, bonyolult szerkezeteket készítettek – ez azonban már többszáz éve történt. A fő bajt nem is a meteor által keltett robbanás okozta, hanem az ennek következtében a bolygó mélyéről előtörő mérgező anyag, a Phazon. Ettől az állatok elpusztulnak vagy mutálódnak, a víz pedig ihatatlanná válik – ilyen helyen intelligens lényeknek már semmi keresnivalója nem lehet.

Leszámítva persze a folyton világuralmi terveket szövögető Space Pirate-eket, akiknek megtetszik a Phazon, illetve az anyag által nyújtott lehetőségek széles spektruma, és kísérletezés céljából elkezdik kitermelni. Pompás ötletnek gondolták például a Metroidok besugárzását, hátha az űr sáskáiként viselkedő, agresszív faj tagjai ettől még erősebbek, ám irányíthatóak is lesznek. Utóbbi nagyon nem jött be...

A Chozok által felnevelt Samus Aran, aki narancsszín páncéljában fejvadászként járja a világot, lenyomozza a rosszfiúkat, és a bolygó körül keringő űrhajón összeakasztja a nem létező bajszát a Space Pirate-ek egyik legnagyobb hatalmú vezetőjével – és kis híján ott is hagyja a fogát. Az utolsó pillanatban sikerül sérült páncéljában hajójához visszajutnia, és végül a bolygó felszínén landolnia. Az esős, dús növényzettel és agresszív faunával rendelkező vidékről kivezető utat végül egy lift jelenti. A Chozo romok szomorú képet mutatnak: a valaha hatalmas épületek, égbenyúló tornyok helyén omladozó romokat, az egykoron művészi faragásokkal, szökőkutakkal díszített termekben csak törmeléket és betelepült állatokat találunk.

Ha kivégeztük a Flaahgra nevű óriási növényt, és ezzel elnyerjük azt a kiegészítőt, ami védelmet nyújt a hőségtől, akkor már semmi akadálya, hogy körülnézzünk a felszín alatt, a Magmoor barlangokban is. Itt mindenhol lávafolyások, tűzkitörések várnak ránk,

↘ A repülő ellenfeleket fagyasszuk meg, a többit egy rakéta elintézi



EURÓPA FELLÉLEGEZHET

Nemcsak azért, mert lassan elér hozzánk a Metroid Prime, de azért is, mert egy továbbfejlesztett verziót kapunk. Kicsit nehezítenek a játékon (ami nem nagy baj), például úgy, hogy megnövelik az ellenfelek életerejét és sebzését, és csökkentik a hullák eltűnése után megjelenő lőszer-, illetve gyógygömbök sűrűségét. Jól fog jönni, hogy az átvezető jeleneteket (például a liftezéseket, amik a tizedik alkalom után kicsit tényleg hosszúnak érződnek) tovább lehet nyomni. Az utolsó fejlesztés, hogy az intróban angol beszédet is fogunk hallani.





↗ Az energiakapcsolókat csak a fal forró pontjait keresve tudjuk megtalálni

no meg a járat, amin keresztül eljuthatunk a fagyos Phendrana-vidékre. Ha sikerült feldúlnunk az itt levő titkos laboratóriumot, és túléltük az első találkozást a Metroidokkal, akkor lemerészkedhetünk a Phazon-bányába is. Az itt levő elit katonák már nagyon erős ellenfelek – ám mégis muszáj velük megküzdenünk, hiszen itt találhatóak az utolsó Chozo-relikviák, melyek megnyitják az utat kalandunk utolsó helyszínéhez, a kráterhez, amelyet maga a meteor vájt ki. Itt vár ránk a végső ellenfél (a játék címe adhat némi segítséget kilétének megfejtéséhez), akit legyőzve sikerült teljesítenünk a küldetést. Sajnos a végső kataklizmában a Phazon segítségével működő eszköztárunk is elvész, de így sem adhatjuk fel a Metroidok és a Space Pirate-ek ellen vívott harcot – vár minket az SR-388 (lásd összefoglalónkat a sorozat tagjainak történetéről)!

Zsúfolt retikül

Miként minden igazi nő, Samus is minden körülményre felkészülten lép ki háza – illetve űrhajója – ajtaján. Noha eszköztárunk nagy része tönkrement, amikor a Tallon IV feletti űrállomás felrobbant, ezeket – újakkal egyetemben – újra meg fogjuk szerezni a bolygón.

Ezek közül elsőként a fegyvereket említeném, pontosabban azokat a modulokat, amelyek Samus jobb kezét átalakítják fegyverré. Ezekből négy van (illetve egy ötödiket is kipróbálhatunk, de csak az utolsó csatában), természetesen különböző feladatokra jók. Az egyik szinte golyószóró-szerű gyorsasággal köpi a lövedékeket, a másik fagyaszt és így tovább, szóbal minden helyzethez alkalmazkodni tudunk. A lőszert nem kell számolni, sőt a későbbiekben úgymond túltöltve is tudjuk használni fegyvereinket. Szintén fontos lesz a harcban a rakéta, amiből viszont már limitáltak a készleteink (noha nem nagyon fenyeget az a veszély, hogy elfogyjon). Ezt nemcsak az ellenfelek ellen használhatjuk, de egyes akadályokat is eltüntethetünk vele. Amennyiben megszerezzük az újabb modulokat, akkor az egyes fegyverek túltöltött lövését összekombinálhatjuk egy rakétával, így hozunk létre még nagyobbat sebző lövedékeket, melyek erősebb anyagokat is át tudnak törni.

Természetesen egy fegyvert csak akkor van értelme használni, ha annak van valami haszna is. Ebben segítenek a vizorok, vagyis a Samus sisakjában aktiválható különböző nézetmódok. A sima harci vizor mellett a legtöbbet a szkennelésre alkalmas változatot fogjuk használni. Ha látunk valami érdekes dolgot (ez lehet egy szörny, egy furcsa berendezés, vagy egy egyszerű számítógép), akkor átváltva ebbe a nézetbe, megpróbálhatjuk azt jobban megismerni. Ha erre lehetőségünk van, akkor egy kis narancsszín adatkocka jelenik meg a szkennelt tárgy vagy lény előtt, és ha ráfordítunk egy kis időt, akkor mindent megtudhatunk róla. Ez legtöbbször mindössze egy feljegyzés a Space Pirate-ek kísérleteiről, vagy mondjuk egy Chozo történelmi dokumentum, de sokszor létfontosságú információhoz is juthatunk. Az egyes szörnyekről például megtudhatjuk, hogy miként tudjuk őket megölni, esetleg egy repedést megvizsgálva kiderülhet, hogy melyik fegyverünkkel tudunk ott betörni. Az életfontosságú adatok vörös kockaként jelennek meg, ezeket mindenképpen szkenneljük, a többit lehet hanyagolni, ha nem nagyon érdekel minket a háttértörténet. A játék második felében sokat fogjuk használni a hőlátó és a röntgen-vizort, amelyek nemcsak a sötétségbe borult helyszíneken jönnek jól, de a környezetükbe beolvadó, láthatatlan ellenfeleket is megpillanthatjuk velük.

↘ A híd nincs túl messze!



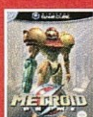
A METROID-SZTORI



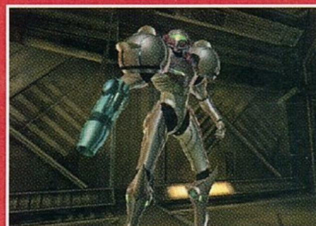
Metroid
1986 – NES



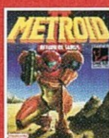
Samus a Zebes bolygón kutat a Space Pirate-ek főhadiszállása után. Kiderül, hogy az idegen nép vezetője, az ördögi Mother Brain azon dolgozik, hogy valahogy felhasználhassa az SR-388 bolygón felfedezett idegen fajt, az élőlényektől elszívott energiával táplálkozó metroidokat. Természetesen Samus hosszú küzdelemben végül felülkerekedik, és megsemmisíti Mother Braint.



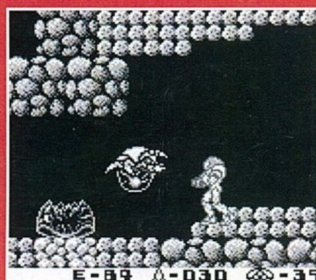
Metroid Prime
2003 – GC



Mikor a harc véget ér a Zebesen, Samus megtudja, hogy egy Space Pirate fregatt áll bolygókörüli pályán a Tallon IV szomszédságában. Amikor leér a bolygóra, felfedezi, hogy a Space Pirate-ek a bolygó belsejében található Phazonnal, ezzel a mérgező, mutációt okozó anyaggal kísérleteznek. Mikor elnyeri a Chozo ősök áldását, és eljut egy korábbi meteortalálat helyszínére, sikerül neki megsemmisítenie a Space Pirate-ek által kreált szörnyű lényt, a Metroid Prime-ot.



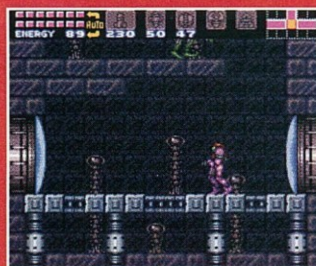
Metroid II: Return of Samus
1991 – GB



A galaxis megvédése érdekében Samus ellátogat a metroidok anyabolygójára, az SR-388-ra – természetesen azzal a céllal, hogy kiirtson minden szörnyeteget. A lávapatakok között egy hadseregre való metroidot vadászik le, míg elér a metroidok királynőjéhez. Végül sikerül őt is elpusztítania, ám pont ekkor kel ki egy kölyök-metroid. Samus megszánja az őt anyjának tartó lényt, és nem öli meg, hanem elviszi a Galaktikus Akadémiára, hogy ott tanulmányozhassák.



Super Metroid
1994 – SNES



Minden kezdődik újra: a Space Pirate-ek elrabolják az utolsó metroidot, és elszállítják a Zebesen újra felépített bázisukra, ahol az újjáélesztett Mother Brain újfent kutatásokat végez rajta. Samus ismét nekiindul, és újra feldúlja a bázist. Amikor a Mother Brain éppen kivégezné kedvenc fejvadásznőnket, a megmentendő metroid közbelép, és saját életét feláldozva megmenti Samust. A bolygó felrobban, és vele együtt örökre (?) eltűnnek a Space Pirate-ek és a metroidok.



Metroid Fusion
2002 – GBA (tesztünket lásd februári számunkban)



Az immár metroid-hiánnyal küzdő SR-388-on egyre szaporodik egy ragadozó organizmus, amit eddig a metroidok tartottak kordában – ugyanis belőlük táplálkoztak. Miközben Samus a bolygón kutat, a szimplán X-nek nevezett parazita megfertőzi, és életét csak úgy sikerül megmenteni, hogy beleültetik a korábban elfogott bébi-metroid DNS-ét. Így immunissá válik az X-re – amit azonnal ki is használhat, hiszen a vizsgált példányok elszabadulnak, elszaporodnak és megszállják a bolygó körül keringő kutatóállomást. A dolgokat nehezíti SA-X, egy Samust utánzó, nagyra nőtt parazita.

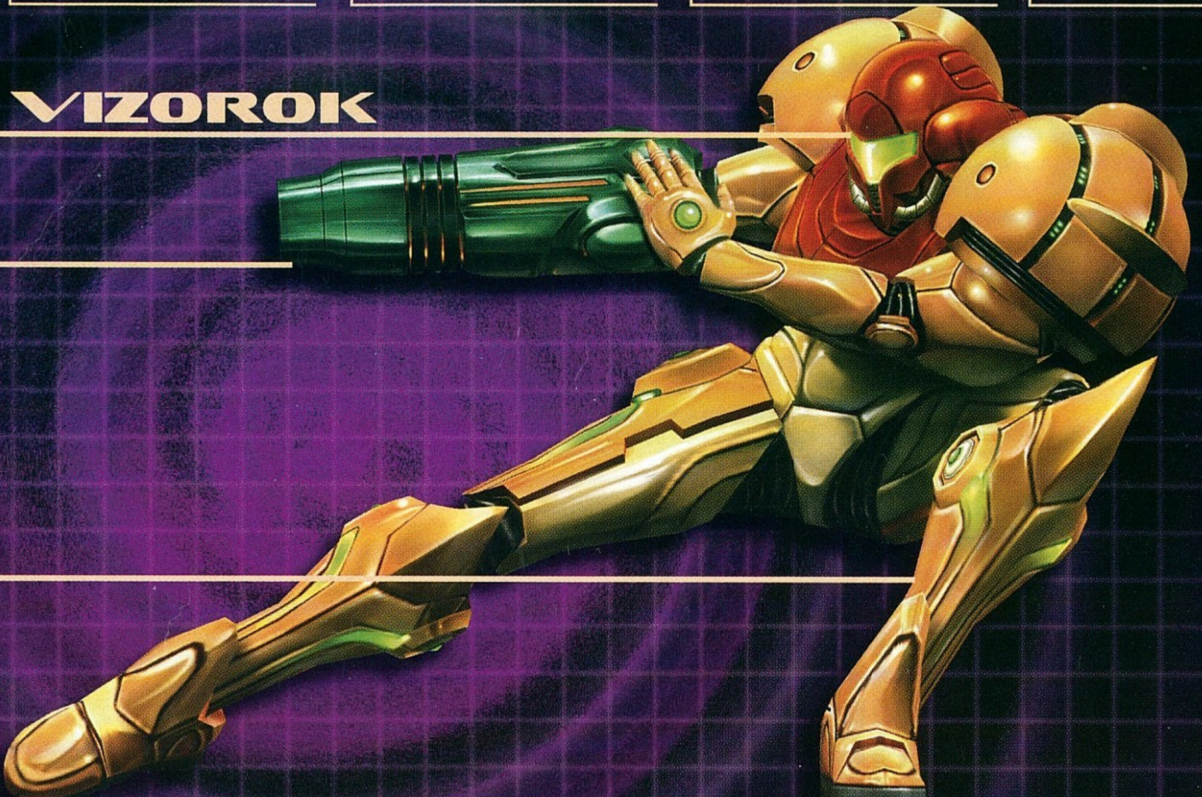
VIZOROK

COMBAT VISOR
Ez az alapbeállítás, így tudunk befogni szörnyeket, és így minden fontos információt azonnal látunk a sisakunk kivetítőjén. Ezek közül a radar és a térkép a legfontosabb.

SCAN VISOR
Ezzel a vizorral tudunk szkennelni. Ha megpróbálunk lőni, azonnal visszakerülünk harci módba. Érdemes minden termet átvizsgálni, hátha rátalálunk valamilyen információra.

THERMAL VISOR
Segítségével környezetünk hőkibocsátásáról kapunk tájékoztatást. Használhatjuk láthatatlan ellenfelek felderítésére, de jeges szervezetű, vagy mechanikus ellenfeleinket ezzel nem fogjuk megpillantani.

X-RAY VISOR
Ezzel már minden ellenfelet befoghatunk, legyen szó élőről, vagy akár gépiről. Szintén használható rejtett kamrák, titkos helyszínek megtalálására.



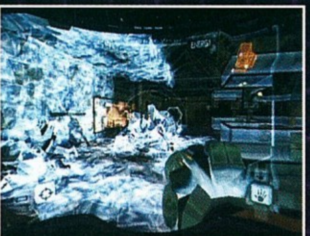
FEGYVEREK



POWER BEAM/ SUPER MISSILES
Ez az alapfegyverünk, mely ugyan keveset sebez, de hatalmas tüzelési sebessége miatt mégis kitűnően szolgálja céljainkat. Ha megtaláltuk a Super Missiles modult, akkor öt rakéta árán lőhetjük ki a speciális töltetet. Ez nemcsak nagyot sebez, de a Cordite-ból készült falakat is ledönthetjük vele.



WAVE BEAM/ WAVEBUSTER
Ez a fegyver minden alkalommal három elektromos lövedéket bocsát ki. Kitűnően használható robotok, illetve olyan lények ellen, melyek elektromosan zavarják meg látásunkat (pl. ilyen a Bombu). A túltöltött lövés rövid időre lebénithatja még az erősebb ellenfeleket is. A Wavebuster tíz rakéta árán egy hatalmas energianyalábot lő ki, és ha nem engedjük fel a gombot, akkor – további rakétákat fogyasztva – folyamatosan működtethetjük.



ICE BEAM/ICE SPREADER
Bár ez a leglassabb fegyverünk, fagyasztó hatásának köszönhetően mégis sokat fogjuk használni. Ha sikerült lefagyasztanunk egy ellenfelet, akkor azzal egy rakéta azonnal végez, darabokra töri, akár egy jégszobrot. Az Ice Spreader az előttünk levő egész területen fagyaszt, így akkor érdemes használni, ha sokan törnek ránk.



PLASMA BEAM/ FLAMETHROWER
Gyors, hatalmasat sebez, és még a jeget is felolvasztja. Amint megszereztük, elsősorban ezt használjuk, hacsak nem kerülünk szembe egy speciális, más taktikát igénylő ellenféllel. A Flamethrower tíz rakéta árán lángszóróként működik, és ugyanúgy lehet tovább használni, mint az Ice Spreadert.

MORPH BALL

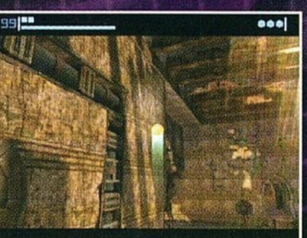




MORPH BALL
Ez az egyik első képességünk lesz, amit visszakapunk. Ennek segítségével alakulhatunk át golyóvá, így pedig szűk réseken, keskeny pallókon kelhetünk át.



MORPH BALL BOMB
Ha ezt megszerezzük, három bombát hagyhatunk el. Ezek ugyan használhatóak ellenfelek sebzésére is, de sokkal fontosabb, hogy ha magunk alatt robbantunk, akkor felrepülünk a levegőbe. „Ugorhatunk" dupla magasra is, ha közvetlenül az első bomba robbanása előtt lerakunk még egyet, majd ugrásunk csúcspontján elhagyjuk a harmadik robbanószert.



BOOST BALL
Ezen modul segítségével rettentő sebességre gyorsulhatunk fel, ami egyrészt időt spórol, másrészt meg egyes félcső alakú helyszíneken Tony Hawkot is megszégyenítő magasságokba lendülhetünk (amikor lefelé érkezünk, akkor használjuk el a legnagyobb gyorsulás érdekében). Egyes Chozo gépeket is működésbe hozhatunk, ha így pörgünk bennük.



SPIDER BALL
Ha ezt megtaláltuk, akkor hozzátapadhatunk a játékban szinte mindenhol megtalálható mágneses vezetékekhez. Ezeken használva a bombát, feljuthatunk magasabban fekvő vezetékekre is.



POWER BOMBS
Ezek a bombák sokkal nagyobbat durrannak, mint a normálisak – akkorát, hogy a Bendeziumból készült felületeket is feltörhetjük velük.











↗ Űrhajónk elég csúnya ugyan, viszont menthetünk benne

Ruházatunkat is továbbfejleszthetjük: szerezhetünk tűzálló, gravitációs (ezzel a vízben is normálisan mozoghatunk) és Phazon-álló borításokat. Ezek tulajdonképpen csak új utakat nyitnak meg előttünk, más különösebb hatásuk nincsen (igaz, kinézetünk mindegyikkel megváltozik valamelyest).

A golyóvá gömbölyödés nélkül nem játszhatjuk végig a játékot: ezzel nemcsak a szűkebb helyekre juthatunk be, de a Chozok mechanikus szerkezeteinek egy részét is csak így aktiválhatjuk (néha pörögnünk kell bennük, máskor pedig a belsejükben robbantani). Később lehetőségünk lesz ebben az alakban felkúszni a mágneses vezetékkel ellátott falra vagy akár a plafonra is.

Lesz még két nélkülözhetetlen felszerelési tárgyunk: a Space Boots megszerzésével duplát ugorhatunk, a Grapple Beammel pedig bizonyos helyeket csáklyázhatunk meg, és így átszelhetünk nagyobb távolságokat is. Már ennyi tárgy összegyűjtögetése is elég elfoglaltságot nyújthat, a Retronál azonban ennyivel még nem elégedtek meg. Összesen 49 Missile Expansion van szétszórva a pályákon, melyek mindegyike öttel növeli meg a maximálisan nálunk tartható rakéták számát (vagyis összesen 250-re). Talán még ennél is fontosabb lesz az a 14 Energy Tank, amelyekre jobbára rejtett helyeken bukkanhatunk rá: mindegyik egyes megszerzett energiacella 99 plusz életpontot biztosít. A játék végén az „outro" (vagyis a záró videó) hossza attól függ, hogy ezen cuccok közül mennyit gyűjtöttünk össze, így érdemes minden sarokban körülnézni (akár a röntgen-látással is). Életerőt, illetve rakétát az elhullott szörnyek után kapunk, vagy a szanaszét heverő ládákból szerezhetünk.

Technológiai KO

A Metroid Prime rendkívüli hangulatában igen nagy szerepe van a látványnak és a hangoknak. Mindkettőt csak felsőfokú jelzőkkel illethetjük, mert a Retronál úgy megküldték a GC-t, hogy nem sok kihasználatlan erőforrás maradhatott a gépben. A grafika egyszerűen csodálatosan mutatja be a komor, félelmetes hangulatú tájakat, legyen szó egy romvárosról, vagy egy hófergetegbe burkolózó hegytetőről. Ellenfeleink is pompásan néznek ki, nem is beszélve a speciális effektekről. A feltöltött fegyver csöve körül szinte izzik a levegő, a vízből kiugorva látjuk, amint sisakunkról lefolyik a víz, de legjobban talán az tetszett, amikor egy szörnyet közelről szétdurrantva annak – zöld – vére ráfröccsent a vizorra. Mégsem, inkább pontosítok: a legjobban igazából az tetszett, amikor mögöttünk robban fel egy lövedék, és ettől egy pillanat erejéig visszatükröződik Samus arca a vizorban. Fenomenális!

Ráadásul nemcsak a motor alkotói, de a pályatervezők is a legmagasabb fokon művelik szakmájukat. Egészen elképesztő helyszínekre lelhetünk, de főként a Chozo romvárosban találhatunk olyan termeket, amiket garantáltan percekig fogunk vizsgálni, nézegetni. Nem véletlen, hogy a Retro kapta a legjobb pályatervezésért járó díjat a Game Developers Conference-en (az év játéka nagydíjjal együtt). Pontosan a fentiek miatt sajnálom, hogy a képek nem tudják visszaadni ezt a csodálatos grafikát – higgyétek el, élőben látva azonnal beleszerettek a látványvilágba.

Mindehhez illeszkedik a zene, amit Kenji Yamamoto, az eddigi részeken is dolgozó japán mester készített. Ez volt a játék egyetlen része, amit nem a Retronál dolgozók raktak össze, de ezt nem is bánom – Yamamoto úr fantasztikus munkát végzett. Nekem legjobban Phendrana fagyos világának zongoradallamai tetszettek, de egyébként semmire nem lehet panaszunk. A hangeffektek is hasonló igényességgel készültek, minden lény egyedi hangokat ad ki, Samus páncélja nyikorog – mindez a GC-ből kihozható maximumon, Dolby Pro Logic II hangzással dörög a fülünkbe.

Kötelező kipróbálni

Őszintén megmondom, hogy a HALO óta nem szórakoztam ilyen jól egyetlen játékkal sem, mint most a Metroid Prime-mal. Az egyre újabb lehetőségekkel bővülő mozgásrepertoárunknak köszönhetően a frissen megnyíló új utakhoz egyre hamarabb juthatunk el (bár bevallom, néha idegesített, amikor három egész világon keresztül kellett visszagyalogolnom valahová), és az ember mindig kíváncsian várja, hogy mi lesz a következő ajtó mögött. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy a játék milyen briliáns módon lett felépítve. Az igényesség mellett az aprólékosság is páratlan, ezt talán jól szemlélteti az a tény, hogy a hőlátásunk miatt minden egyes tereptárgynak meg van adva a hőmérséklete. A vulkáni Magmoorban ezért teljesen használhatatlan ez a vizor, de Phendranán sem jön be mindig – egyes lények jégréteggel vannak fedve, ezért kvázi láthatatlanok, ha így próbálunk meg a nyomukra jutni. A röntgen-látással nem csak a falakon láthatunk át, hanem ellenfeleink csontozatát is szemügyre vehetjük (sőt ha manuálisan célzunk, akkor a saját kezünkben is láthatjuk a csontokat). Az ötletes speciális effektek is elvarázsolják az embert, nemkülönben az, hogy a játék sosem szaggat (oké, bevallom: néhány nagyobb ládakupac szétdurrantásakor egy-egy másodpercre azért lelassult a program).

A program tulajdonképpen nem túl nehéz (leszámítva néhány főellenfelet, csak úgy sikerült elhalálozonom, hogy a kiugrás reménye nélkül zuhantam a lávába), bár a Phazon bányák elérése után érezhetően bekeményít. Ezen még az sem változtat, hogy minden mentés után újratermelődnek a kiirtott lények – néhány Energy Tank felvétele után már nem nagyon fenyeget minket a szörnyek általi halál (összesen egyébként 74 féle lénnyel gyűlik majd meg a bajunk). Elakadni sem fogunk, mert ha pár percig nem jutunk el a következő fontos cucchoz vagy főellenfélhez, akkor a térképünkön megjelenik a cél – és már csak az oda vezető utat kell megtalálnunk (egy tanács: néhol a plafonról lógó cseppköveket egy rakétával le lehet robbantani, így teremtve magunknak új utat). Apropó térkép: a hatalmas, bármikor bejárható terep miatt életfontosságú lesz a használata, és szerencsére ez is a program többi részéhez méltó igényességgel lett kidolgozva.

Az irányítást megszokni legalább egy óra, de ha sikerül elsajátítani, akkor már könnyedén fogunk harcolni és ugrálni. A közlekedés kizárólag a bal analóg kar segítségével történik, felfelé vagy lefelé nézni csak akkor tudunk, ha lenyomjuk az R-t. Az ellenfelek befogásához az L-t használjuk – enélkül ne is próbálkozzunk harcba bocsátkozni. Néhány főellenfélnél, illetve a többszereplős csatáknál jól jött volna a hagyományos, két kart is használó irányítás, de érthető, hogy a gombok hiánya miatt kellett ezt kihagyni (a D-pad a vizorok között, a jobb kar pedig a fegyverek között vált).

A Metroid Prime az első olyan játék, ami miatt már akkor megéri GC-t venni, ha utána nem játszunk semmivel. Egy tökéletességig csiszolt, zseniális játék, amit egyszerűen mindenkinek ki kell próbálnia!

Grath
grath@mail.datanet.hu

A GBA-KAPCSOLAT

A Metroid, ha nem is nagymértékben, de kihasználja a GC-GBA kapcsolat előnyeit. Amennyiben végigjátszottuk a Prime-ot, és összekötjük a GC-t egy olyan GBA-val, amiben egy Metroid Fusion van, úgy megkapjuk az abban szereplő lila páncélt is. Ha pedig a GBA-s Fusiont játszottuk végig, akkor a GC-verzióban aktiválhatjuk az eredeti Metroidot, amiben most már menteni is lehet...



MELLETTE
- Az eddigi legjobb játék GameCube-on

ELLENE
- Nem lehet az irányítást átállítani
- Kötelező megvenned!
- Nem támogatja a szélesvásznú tévéket :-D

PEREPUTTY
- Metroid Prime – *Nintendo*
- Blood Omen 2 – *Eidos*
- Star Wars: Bounty Hunter – *Activision*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	97
HANG	98
SZAVATOSSÁG	90

ÍTÉLET: 98

1 játékos NTSC WWW.METROID.COM



↗ Flotsam nem csak a dinamittal, de „szépségével" is ölni tudna



↗ Az erőviszonyok nem tűnnek kiegyenlítettnek





■ Ismét kisütött a nap!

DARK CLOUD 2

TÍPUS AKCIÓ/RPG KIADÓ SONY FEJLESZTŐ LEVEL-5 MEGJELENÉS 2003.02.19. NTSC 2003. TAVASZ PAL



Emlékszel még az eredeti Dark Cloudra? Az első, igazán jó szerepjátékra (most felejtsük el az Orphen nevű borzalmat), amely a fiatal PS2-re jelent meg, és amely ennek megfelelően azonnal hatalmas sikert aratott? Akkor biztos emlékszel a végeláthatatlan labirintusokra, a nagyszerű városépítős részre (meg arra a gyűlöletes érzésre, amikor kedvenc, órákig fejlesztett fegyvered egy halk kattanással darabjaira hullott...) Azóta két év telt el, a folytatás pedig megérkezett – alapjaiban, felépítésében ugyan hasonlít az elődre, de azt minden tekintetben felülmúlja.

Történet... minek is az?

Mivel a fejlesztőknek két évük volt a töprengésre, úgy gondoltam, hogy a Dark Cloud 2 alá csak sikerül valami épkézláb történetet pakolni, ha már az első részhez ez nem nagyon jött össze. Lehet, hogy az én elvárásaim voltak túl magasak, de ez a sztori bizony nem nagyon nyerte el a tetszésemet. A fantasy RPG-k minden kliséjét megtaláljuk itt, kezdve a világot elpusztítani akaró gonosz császártól, a jövőből érkező titokzatos lányon át a kalandokba véletlenül belecsöppenő, rejtélyes ereklyével rendelkező, fiatal srácig.

Az egész kezdődött azzal, hogy Max – a fent említett kölyök – elment a cirkuszba, megnézni a legújabb előadást, lévén Palm Brinks városában más szórakozási lehetőség nem igazán áll rendelkezésre. A vonatforgalmat ugyanis leállították, a város kapuját pedig bezárták – senki nem tudja, hogy miért. A cirkuszban persze ez is kiderül: egy beszélgetést kihallgatva ugyanis megtudjuk, hogy a bohóctársulat vezetője egy vörös kővel díszített medált keres – és mit tesz isten, pont egy ilyen lóg a nyakunkban... A lebukás sem marad el, de miután sikerült elszökni üldözőinktől, a nagybácsinkkal rendezett kupaktanács úgy dönt, hogy körül kellene nézni az ismeretlen nagyvilágban. Mi a csatornákon keresztül megyünk, Cedric bácsi pedig beizzítja a vasutat. Palm Brinkstől pár kilométerre találkozunk a rózsaszín hajú Monicával, aki rögtön el is igazít minket: a gonosz Griffon császár száz év múlva a jövőben megpróbálja átvenni az uralmat (illetve, hogy Douglas Adamsszel szóljak: „átvendettette" – hiszen Monica szempontjából az már a múlt). Ehhez azt a megoldást választja, hogy visszanyúl a múltba, és eltörli, megsemmisíti azokat a személyeket és városokat, akik esetleg ellent tudnának állni hatalmának. Így aztán ránk vár a feladat, hogy az előbbieket felélesszük, utóbbiakat pedig újra felépítsük.

Elképzelhető, hogy ezt a minden szempontból elcsépelt történetet humornak, afféle paródiának szánták – már csak azért is, mert egyébként a játék tele van vicces elemekkel. Flotsam, a cirkuszigazgató például a Moulin Rouge-ból idéz, és még az abban szereplő Ziedler mozgáskultúráját is utánozza. Linda, a társulat elefántja ugyan-



↘ Ebből talán feltalálom Eminemet



↘ Uzival sokkal könnyebb a csata

AZ ÖTÖDIK SZINTEN

A Level-5 1998 végén alakult meg a Sony Japan és a Konami egykori fejlesztőiből, első játékuk a Japánban 2002 végén megjelent Dark Cloud volt. Ez – a PlayStation 2 első RPG-jeként – hatalmas sikert aratott, és ezt követően már nem csak a Sony bízta meg a srácokat a folytatás elkészítésével, de az Enix és a Microsoft is adott nekik feladatot. A mára már 43 fősre növekedett gárda előbbi számára a Dragon Quest VIII programozását végzi (a játék többi részéhez nincs közük), az utóbbinak pedig a True Fantasy Live Online című internetes szerepjátékot készítik. Utóbbi három program a „tonal rendering" technológiát alkalmazza, úgy néz ki, ez lesz a fejlesztőcég védjegye.



↗ Dragon Quest VIII


↗ True Fantasy Live Online


↗ Utunk során furcsa lényekbe botlunk: ez itt pl. egy „narcisztikus" hímhal

azzal az animációval rúg el egy labdáját, mint Tidus az FFX-ből, amikor a Jecht Shot képességét használta (először nem akartam hinni a szemeimnek!). A második fejezetben Hófehérke és a hét törpe fantasy-verziójába csöppenhetünk, az első meg ugyebár majdnem Palm Springs. A sort még hosszan lehetne folytatni, és az is biztos, hogy nem ismertem fel minden jelenetet, amit egy filmből vagy éppen egy játékból emeltek át – mindenesetre amíg ezek az apró húzások nagyon tetszettek, addig a sztoriban nem éreztem, hogy ezt is ilyen poénnak szánnák.

Labirintusok mélyén

A Dark Cloud első része meglehetősen egyszerű volt: minden helyszín egy sokszintes labirintus volt, melyeket végigjárva kis gömböket, Atlákat szerezhettünk. Ezekben a kinti, elpusztított városok darabkái rejtőztek – ha az elemeket felhasználva újjáépítettük a városokat, mehettünk is a következő szintre, ahol minden ugyanilyen volt, pusztán a labirintus szintjeinek száma növekedett és a textúraborítás változott meg. Ez az alapfelállás itt is (leszámítva az első fejezetet, ami még Palm Brinksben, azaz egy ép városban játszódik), sőt még az is megmaradt, hogy az egyes szintek véletlenszerű alakot kaptak. Azt a rendszert is megőrizték, hogy az egyes szinteken nem kell feltétlenül mindenkit kiirtani – elég, ha megtaláljuk a kijáratot és a hozzá tartozó „kulcsot" (kis szépséghiba, hogy utóbbi mindig egy szörnynél van, a Murphy-törvény pedig sokszor igaznak bizonyul, és csak a legutolsónál találhatjuk meg). Ez minden városnál másként jelentkezik: először például egy vasajtót nyithatunk ki egy kis tekerővel, a második helyszínen pedig a „tündérfűrésszel" készíthetünk hidat egy magas fából. A ládák is itt vannak: minden egyes szinten körülbelül tíz dobozka van szétszórva, amelyekben általában a fegyverek fejlesztéséhez szükséges cuccok, vagy éppenséggel egy új fegyver rejtőzik. Minden egyes pályán van két láda, melyeknek mindig ugyanaz a tartalma: az egyik az adott hely teljes térképét mutatja meg, a másik pedig az ott található szörnyek (valamint a fontos tárgyak) helyét. Sajnos a ládák néha nem igazán akarnak együttműködni velünk, rengeteg módszerük van arra, hogy megkeserítsék az életünket. A legenyhébb ezek közül, ha nincs bennük semmi, ám kiderül, hogy egy önmagát ily módon álcázó Mimicről van szó – ha hozzányúlunk ezekhez a kincsesládákhoz, kapunk a nyakunkba egy szörnyet. Vannak aztán csapdákkal védettek is, melyeknél meg kell tippelni a kelepce típusát (mérgező, robbanó vagy fegyvertörő), és ha sikerült eltalálni, akkor az egyben hatástalanítást is jelent.

A harc azonban már nagyobb változásokon ment át, köszönhetően hőseink különleges képességeinek. Amikor harcolni akarunk, akkor a célpontot amolyan „zeldásan" befoghatjuk, így sokkal könnyebb lesz a manőverezés. Nagyon fontos lesz a védekezés, ami a fizikai támadásokat teljesen semlegesíti, a mágikus és robbanó fajták esetén pedig a sebzés mértékét csökkenti.

Egyébként az ellenfelek annak ellenére veszélyesek, hogy intelligenciájuk szinte a nullával egyenlő. A legtöbb hagyja, hogy amíg hátat fordít, szépen leverjük, vagy támadás helyett csak ide-oda ugrál – viszont ha mégis bekapunk egy-egy támadást, akkor komoly gondban vagyunk. Ugyanis Max – csakúgy, mint Monica – nagyon kevés életerővel rendelkezik, és két-három találattól megfekszik. Ezért nem szabad 50% alatti életerővel mászkálni, inkább gyógyítgassuk magunkat folyamatosan. Ennek persze az az ára, hogy félóránként mehetünk vissza a boltba, ami elég idegesítő (ki kell menni a labirintusból, vissza a vonathoz, azzal Palm Brinksbe, ott a boltba, majd ezt visszafelé ismét el kell játszani).

Alapból Max és Monica is egy közelharci, valamint egy távolsági fegyverrel rendelkeznek, de ahogy haladunk előre a játékban, úgy kapunk más és más lehetőségeket. Max például egy Steve nevű gépet irányíthat, ami tulajdonképpen egy harmadik karakterként jelentkezik. Amikor úgy érezzük, hogy itt most nem lesz elég egy pisztoly, akkor egyszerűen átváltunk rá (R3), és máris van egy igen nagyot sebző figuránk. Ráadásul Steve-et fejleszteni is lehet, egyrészt az általa összeszedett tapasztalati



↘ Épül-szépül a gránátvetőm











↗ Már nem tudom mit találtam el, de szerintem nem örült neki



↗ Sikerült az aranyos Monicából egy ilyen izévé átváltozni

pontokból, másrészt meg a Max által feltalált és legyártott cuccokkal. Mivel energiát használ, minden alkalmazása után célszerű feltölteni, nehogy valami nagyon rossz helyen mondja fel a szolgálatot. Monica ezzel szemben különböző szörnyekké tud átalakulni, és így elnyeri összes képességüket. Kettejük közül én inkább Maxet tápoltam – aztán meg is jártam, vannak ugyanis olyan szintek, ahol az egyik karakter nem választható (esetleg gyógyítani nem lehet), és bizony a harmadik pályán így teljesíthetetlen akadály elé kerültem, a lányka egész egyszerűen nem volt elég fejlett a feladathoz. Nem volt más hátra, mint visszamenni a korábbi helyszínekre, és gyűjtögetni a tapasztalati pontokat orrvérzésig.

Asszony verve, fegyver fejlesztve jó

A fegyverek fejlesztése már az első részben is az egyik legélvezetesebb dolognak számított, és nincs ez másként itt sem. Ráadásul kijavították az előd legidegesítőbb húzását: ha a Dark Cloudban egy fegyver elhasználódott, akkor végleg megsemmisült. Szerencsére a másik problémát is eltüntették, nevezetesen a karakterek szomjúságát és itatását – cserébe viszont most már nem lehet szépen kategóriák szerint elrendezni a cuccokat a hátizsákban. A fegyver itt szerencsére pusztán használhatatlanná válik, és egy adag reparáló porral ismét régi fényében tündökölhet (az első részt akkor hagytam abba, amikor a játék elejétől tápolt Atlamillia Swordöm egy szörny hátán darabokra tört). A távolsági fegyverek minden egyes lövés/varázslás után veszítenek egy pontot épségükből (ergo ez itt tulajdonképpen a muníciót jelenti), a közelharciak pedig a tartósság (durability) értéküktől függő gyorsasággal rongálódnak. Szerencsére itt bőven lesz pénzünk (a ládákban talált cuccokat a boltokban nagyon jó áron lehet eladni), így sosem fogunk hiányt szenvedni javító csomagokban.

Ha kinyírunk egy ellenfelet, sárga és kék érmék potyognak ki belőle. Előbbi pénzként funkcionál, utóbbi pedig a fegyverek tapasztalati pontja. Amelyik fegyverrel bevittük a halálos csapást, az fogja magába szívni a tapasztalati pontokat (amennyiben rögtön az ellenfél halála után karaktert váltunk, úgy annak mindkét fegyvere a kapott pontok 30-30%-át kapja meg), és ha az ezt jelző kék csík megtelik, szintet lép. Így hamar feltűnnek a régi AD&D-partikból ismerős +4-es kardok, és hasonló varázsfegyverek. Ez nem csak azt jelenti, hogy ilyenkor megnő az adott szerszám sebzése, vagy tartóssága, hanem egyúttal szintézis-pontokat is kap. Ezeket arra használhatjuk el, hogy a különböző tárgyak esszenciáját tölthetjük bele, így fejlesztve annak tulajdonságait. Például egy tűzkristály három pontot ad a fegyver „Flame" értékéhez. Ha mondjuk négy tűzkristályt „spektrumizálunk" (mennyit gondolkodhattak ezen a kifejezésen…), azaz kivonjuk belőlük esszenciájukat, akkor az +12 Flame-et fog jelenteni, ám ez már négy szintézis-pontot fogyaszt. A már egyszer a fegyverbe töltött cuccokat már nem tudjuk újra kinyerni, ezért aztán érdemes megfontolni, hogy mit rakunk beléjük. Összesen egyébként nyolc ilyen tulajdonsága van a támadó eszközöknek, és célszerű úgy fejleszteni az egyes karakterek cuccait, hogy azok minden területet lefedjenek. Nem tanácsos tehát mondjuk minden karakterünk élőholtak elleni sebzését feltornászni, helyette tervezzünk inkább változatosabb fegyvereket.

Amennyiben egy fegyver statisztikái elértek egy bizonyos szintet, akkor továbbfejleszthetjük: ilyenkor más alakot és nevet kap, valamint megnő a tulajdonságainak a felső határa. Így akár a legelső – bár arra már nyomokban sem emlékeztető – fegyverünkkel is megvívhatjuk a végső csatát. Persze a fejlesztgetéshez rengeteg tápolás szükséges: ha minden pályán csak egyszer viharzunk végig, akkor elég hamar fölénk nőnek az ellenfelek.

Sim City konzolon

Természetesen az elpusztított települések újjáépítése most sem maradhatott ki a játékból – ezen a területen fényévekkel előzték meg az előző részt. Ott ugye megkerestük az atlákat, aztán összeállítottuk a házakat, beköltöztettük a lakókat (nem ám saját szájízünk szerint, hanem úgy, ahogy azt a program megszabta) és végül mindenki kívánalmait figyelembe véve megalkottuk a városképet.

Itt nem atlákat, hanem geostone-okat kell gyűjtögetnünk, amik nem egy konkrét dolgot rejtenek, hanem bizonyos építmények, tereptárgyak tervrajzait. Ez azt jelenti, hogy ha felszedünk egy geostone-t, akkor ettől fogva képesek vagyunk mondjuk kőkerítést, faházat és gyümölcsfát építeni.

Itt jön egy újabb csavar: ezeket nem tudjuk automatikusan elhelyezni, előtte le kell őket gyártani, és ha tíz fát akarunk, akkor ahhoz bizony tízszer annyi alapanyag szükséges. (Szerencsére mindenhol vásárolhatunk nyersanyagokat, nemcsak azokra számíthatunk, amelyeket a labirintusokban találunk). Ráadásul az építkezés terén ezúttal sokkal nagyobb szabadságunk lesz, mint eddig: átfesthetjük a házakat, mi helyezhetjük el a kéményeket, lámpákat és egyéb kiegészítőket, ráadásul mindenhová azt költöztetünk be, akit csak akarunk. Utóbbi persze azért nem jelent teljes szabadságot, lévén most is vannak feladataink, és ha egy fa-lény felélesztéséhez egy kertész kell, akkor hiába pakoljuk tele más figurákkal a falut, nem fogunk előrébb jutni. A feladatok egyébként a jövővel vannak összefüggésben: ha Max idejében beköltöztetünk egy varrni szerető lányt egy házba, akkor száz évvel később már egy ruhabolt lesz a helyén. Ezt szerencsére le is lehet ellenőrizni, köszönhetően annak, hogy hőseink amulettjei segítségével utazhatunk az időben.

Nagyon fontos lesz tehát az emberek összeszedése: Palm Brinks lakóinak nagy részét átvihetjük a hat felépítendő város valamelyikébe – van, ahová pap kell, van, ahová rendőr, de a kereskedőknek is meglesz helye. (Ehhez mindegyiküknek valamilyen kívánságát kell teljesíteni. Van olyan, aki csak pár cuccot kér, de vannak extrémebb dolgok is.) A lakók nemcsak arra jók, hogy beköltöztethessük őket a házakba, de egyiküket magunk mellé is vehetjük kísérőnek. Mindegyikük valamilyen bónuszt nyújt, kitől bombákat vehetünk, ki pedig Steve-et javítja meg és így tovább.

Halak, golf és egyebek

Már a fő küldetés végigjátszása is több hetes elfoglaltságot ígér (elvégre körülbelül 120 szintről van szó, melyeket ráadásul nem csak egyszer fogunk bejárni), de aki még ezzel sem lenne elégedett, annak még van pár minijáték is a tarsolyban. Ilyen lehetőség a horgászás, ami ugyan már az első részben is szerepelt, de korántsem volt ilyen mértékben kidolgozva. Rengeteg csalit használhatunk, horgászbotunk képességeit megnövelhetjük, a kifogott halakat pedig tenyészthetjük, nevelhetjük és végül versenyeken is indíthatjuk őket. Ehhez persze építenünk kell pár különféle akváriumot is, melyeket viszont ezelőtt fel



MONICA

Monica a jövőből érkezett, száz évvel a Max korszaka utáni időszakból. Közelharcra kardot használ, távolra pedig karvédőjéből lő ki különböző – nyomkövető – lövedékeket. Utóbbi igen hasznossá teszi, nála is erre érdemes gyúrni. Különleges képessége, hogy átalakulhat szörnyekké, ha megszerzi az azokat ábrázoló medálokat.

MAX

Fiatal ezermester srác, aki barkács-mániájának köszönhetően maga készíti fegyvereit. Franciakulcsot, illetve kalapácsokat használ közelharcban, távolra pedig valamilyen tűzfegyverrel lő (az egyszerű pisztolytól a gránátvetőig terjed a kínálat). Érdemes az utóbbit fejleszteni – igaz, hogy gyorsabban romlik, viszont így legalább elkerüljük a csápoló/harapó/karmoló lények támadásait.

↘ Időutazás a gyakorlatban





↗ Úgy nézem ez a láda sokkal aktívabb, mint a másik a háttérben

STEVE



Elég bolondos név egy bazi nagy robotnak, de hát mit lehet tenni... Az első fejezet közepén kapjuk meg Cedric bácsitól, ettől kezdve nekünk kell fejlesztgetnünk. Ez történhet a behemót által begyűjtött tapasztalati pontok segítségével, de a legtöbb feltalálható tárgy is Steve-et erősíti. Amint lesz rá lehetőségünk, szereljünk rá valamilyen lőfegyvert, egy erősebb generátort és egy acélosabb borítás sem árt.

KŐMŰVES „MAX" KELEMEN



↗ A tervek megszerezve...



↗ a házikó legyártva ...



↗ az utolsó simítások elvégezve...



↗ ...és már be is lehet költözni!







kell találnunk – és ez a felfedezősdi a játék legkomplexebb, legtöbb időt igénylő része. A dolog a fényképezéssel kezdődik: gépünket már a játék elején megkapjuk, és innentől kezdve minden dolgot le kell kapnunk, amitől ihletünk támadhat. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy mindent le kell fényképeznünk, még az olyan dolgokat is, mint a Nap (reggel, délben, alkonyatkor – nem vicc!), a rendőr öve, a szemeteskukák vagy éppen a lámpaoszlopok. Legalább 300 lefotózható dolog van, ezért igen sűrűn kell kattintgatnunk. Van a fotóknak egy speciális fajtája (a scoop), ami bizonyos szörnyek meghatározott támadásának lekapását jelenti. Például az első főellenfelet akkor kell lefényképeznünk, amikor egy rakétát lő ki a szeméből. A lefényképezett dolgokat kis füzetünkbe kell beiktatnunk – később ezt a kínálatot használhatjuk, ha fel szeretnénk találni valamit. Egy találmányhoz három dolgot kell kiválasztani, Max ezeken alaposan eltöpreng. A szó szerint milliónyi variációnak köszönhetően elég nehézkesen megy majd a dolog, bár szerencsére néhol találhatunk előre letárolt recepteket is. A dolgot tovább nehezíti, hogy a kombinációk nem túl logikusak, a fent említett rakétás támadás képe, valamint a napernyő és a vascső ideájából például Steve egyik – teljesen felesleges – fejlesztését fedezhetjük fel, amelyek legyártásához természetesen ismét kellenek a nyersanyagok.

A telhetetleneknek még lesz szerencséjük egy golfjátékhoz (a labirintusokban kell terelni a labdát), nagy jutalmakat lehet besöpörni sok fotózással is, az egyes szinteken pedig medálokat szerezhetünk, ha gyorsan irtjuk ki a szörnyeket, ha elég nagy halakat fogunk ki, ha jól teljesítünk a golfban, vagy ha végrehajtjuk a speciális küldetést (pl. ne gyógyítsuk magunkat, vagy csak egy szereplő meghatározott fegyverét használjuk).

Ez nem cel-shading!

Állítják legalábbis a fejlesztők, mondván, hogy a technológia, amit ők használnak – és amit ők fejlesztettek ki – a „tonal rendering" elnevezést viseli. Hát, végül is, nevezhetjük akár annak is, a végeredmény ugyanolyan. Ráadásul nincs is szégyenkeznivalójuk, hiszen a Dark Cloud 2 egyike a legszebb, legstílusosabb PS2-játékoknak. Főként az egyes karakterek néznek ki nagyon jól, de egynémely nem-humán lény, például Utan mester (aki kinézete alapján nevében nyugodtan viselhetné az Orang előtagot) is pompásan fest. Az egyes városok pompásan vannak kidolgozva, azért meg rengeteg pluszpont jár, hogy az építkezéseknél – akár városnyi területek átrendezése után is – egy gombnyomással azonnal az új környezetben teremhetünk. Amivel viszont már vannak bajok, azok a karakterek animációi: gyaloglás közben csúszkálnak a földön, a testtartásuk sokszor abszolút nem emberi, ami főként az átvezető jelenetekben figyelhető meg. Ugyan a pályák önmagukban jól néznek ki, de amikor már harmadszorra járunk végig egy hússzintes labirintust a fejlődés és a zsákmány kedvéért, akkor már borzalmasan monotonnak tűnik a vidék. Ezen a randomgenerált térképek sem segítenek – hiszen attól, hogy az erdő másképp kanyarog, attól a gép még ugyanazt a három elemet használja a terep felépítésére.

A zenéket illetően is a monotonitás a legnagyobb bajom, egyszerűen semmi kiemelkedőnek nevezhető dallamot, vagy a helyzethez illő muzsikát nem fogunk hallani. A játékban egy teljesen átlagos fantasy-zenét hallunk, ráadásul az egyes vidékek dallamvilága nem különbözik markánsan egymástól. Az viszont tetszett, hogy a karakterek szövegelésének 95%-át hallhatjuk is (az összes lakost nem szinkronizálták le, de hát ők úgysem olyan fontosak).

Összességében a Dark Cloud 2 egy nagyon jó játék, talán a legjobb a most érkező RPG-sereglet közül. Aki igazán beleássa magát, az hónapokig fog szórakozni a fegyverek fejlesztésével, minden város teljes újjáépítésével, az összes másodlagos szereplő begyűjtésével, no meg a minijátékokkal. Viszont akinek nincs ennyi ideje egy játékra, az bizony hamar beleunhat a végeérhetetlen labirintus-tisztogatásba, felidegesítheti magát a borzalmasan nagyot sebző ellenfeleken, és magasról tojik majd a bonyolultabb aljátékokra. Mivel én imádom az ilyen tápolgatós jellegű RPG-ket, nekem nagyon bejött – de azt azért mindenkinek látnia kell, hogy történet, karakterfejlődés vagy változatosság terén azért van mit tanulnia a Level-5-nek a SquareSofttól.

Grath





MELLETTE

- A városépítés sokkal jobb lett, mint az elődjében
- Rengeteg mellékküldetés
- A tápolás szerelmesei meg lesznek elégedve

ELLENE

- A labirintusok előbb-utóbb unalmassá válnak
- A feltalálós minijáték túl bonyolult lett
- A sztori nem valami nagy durranás

PEREPUTTY

- Final Fantasy X – *SquareSoft*
- Dark Cloud 2 – *Sony*
- Summoner 2 – *THQ*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	80
SZAVATOSSÁG	96

ÍTÉLET

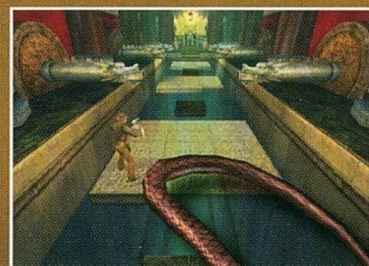
89

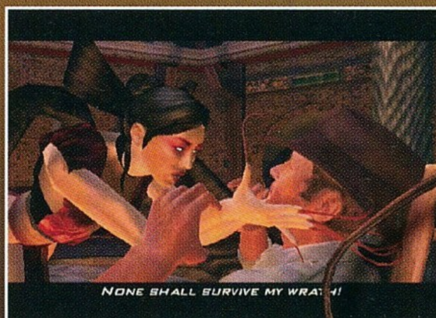
1 játékos NTSC WWW.US.PLAYSTATION.COM



↗ Amennyiben gázos a helyzet, ki kell törni – az ablakot







↗ Mei Yingre ráférne egy manikűr

Hírlik, hogy 2005-re új Indiana Jones-film készül, ami egy percre elgondolkodtatja az embert. Ha az ember egy kicsit rosszmájú, akkor felteheti a kérdést: vajon a sminkesek fognak csodát művelni Harrison Forddal, vagy a film a nyugdíjas dr. Jones kalandjait fogja elbeszélni? Persze mostanság, amikor már számítógépek munkálkodnak a hollywoodi filmek jó részén, bármi elképzelhető – így tehát ne legyünk rosszmájúak. Meg aztán nem is kell 2005-ig várnunk, hogy egy fess, és daliás Indiana Jones kalandjait élhessük át, elég ahhoz az Xbox vagy a PS2 ereje, hogy a legenda folytatódjon.

Az Indiana Jones and the Emperor's Tomb közvetlenül a „Végzet Temploma" előtt játszódik 1935-ben. Az események filmszerűen indulnak, tehát ahogy már a moziban is megszokhattuk, Indyt épp egy akciója kellős közepén találjuk, és még semmi sem utal arra, hogy mi is lesz a játék végcélja – nyilván még maga Indy sem sejti azt, hogy Ceylonon tett látogatása egy nagyobb szabású kalandnak a prológusa. Ő mindössze az Elveszett Várost kívánja felkutatni, ahol állítólag a folyók istennőjének, Kouru Watunak a bálványa van elrejtve.

A játék összesen 10 helyszínen játszódik, s ezek közül az első lesz Ceylon. Miután ott végeztünk – ami tulajdonképpen a játékmenet begyakorlásáról szól – tudhatjuk csak meg a további fejleményeket. Indy még csak ki sem fújja magát a kalandos utazását követően, amikor felkeresi őt New Yorkban a kínai Kulturális Minisztérium munkatársa, Marshal Kai, aki „ellopott" kínai értékek után járja a világot. Együtt érkezik vele csinos asszisztense, Mei Ying is, aki szemlátomást mindig azonnal a tárgyra tér, mert miközben Kai és Indy az első kínai császár híres sírjáról diskurál, ő fogja Kouru Watu bálványát, és széttöri. Kiderül, hogy a bálvány csak a „csomagolása" volt egy sokkal értékesebb műkincsnek: az Álmok Tükre egy darabjának. A legenda szerint ez a tükör a kulcs Ch'in Shih Huang-Ti szentélyéhez, ahol a császárral együtt egy mitikus tárgy, a Sárkány Szíve is el lett temetve. Ennek a fekete gyöngynek pedig állítólag bűvös hatalma van: aki megkaparintja, az uralni tudja az emberek akaratát.

Indy ugyan nem hisz ezekben a mendemondákban, de Kai felkínálja a lehetőséget, hogy elsőként léphessen be a császár sírboltjába, és ez számáravisszautasíthatatlan ajánlat. Minthogy a tükörnek még két darabja hiányzik, másnap azonnal indul Prágába, ahol Kai szerint a tükör második darabja található. Ott egy elhagyatott kastélyt kell átkutatnia, ami azonban nem is olyan elhagyatott: gyanús öltönyös őrök vannak minden ajtónál, akik erőteljes német akcentussal beszélnek. Talán felesleges is mondani: nácikról van szó. A gestapósok főnöke, Albrecht Von Beck már régi ismerőse Indynek. A német kalandor az arcán viseli a nyomokat, amiket a Ceylonban történt találkozásuk okozott, ezért nagy öröm számára, amikor végül sikerül elfognia Dr. Jonest. Csak

■ Tomb Raider dús keblek nélkül

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

TÍPUS AKCIÓ/KALAND **KIADÓ** LUCASARTS **FEJLESZTŐ** THE COLLECTIVE **MEGJELENÉS** 2003.02.25. **NTSC** 2003.03.28. **PAL**

↘ A Hong Kong-i operában szintén Indyé a főszerep



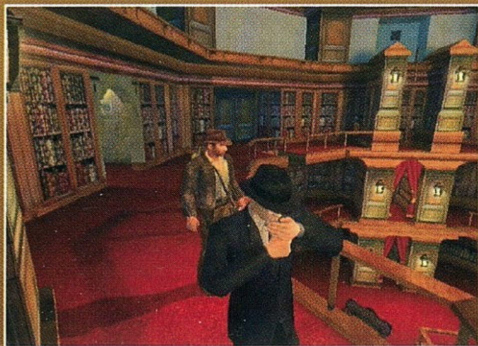
↘ Lieutnant Jonasch Indianer szolgálatra jelentkezik!

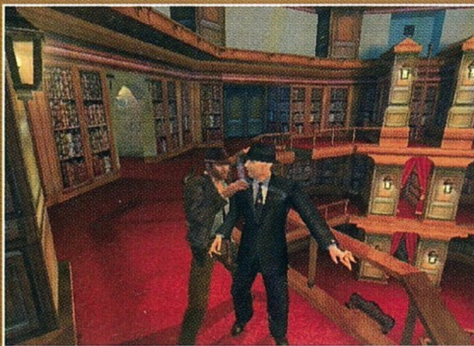


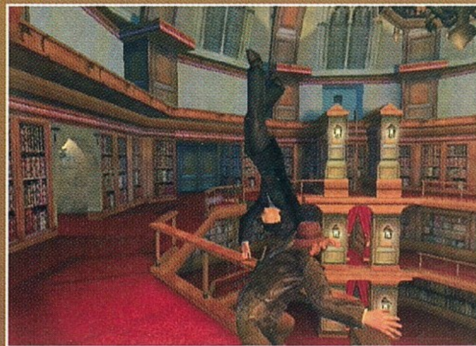
↘ Ha te ládákat hajigálsz, akkor én savat



A DOHÁNYZÁS KÁROS AZ EGÉSZSÉGRE


Könyvtárban nem illik rágyújtani...


...főleg nem háttal Indynek...


...mert aztán könnyen elszédülhet az ember!

azért nem öli meg rögön, mert kíváncsi rá, ki bízta meg a tükördarab ellopásával. Isztambulba viteti a legjobb vallatóihoz, de persze Indyt nem kell félteni: hamar megszökik, és folytatja a küldetését. A régi Bizánc egy tengerrel elárasztott templomából megszerzi a harmadik tükördarabot, majd Hong Kongba utazik, ahol elég éles fordulat következik be a kínai maffia jóvoltából, úgyhogy még pár kínai helyszínen végig kell verekednie magát, míg végre benyithat a császár sírkamrájába.

Visszalopni nem szégyen

Mint ahogy Lara Crofttal anno megalkották Indiana Jones női alteregóját, úgy ezzel a játékkal most egy Tomb Raider-utánzat született Indy módra. A játékmenet tehát nem forradalmasítja a stílust, de rögtön hozzá tehetjük: azért szépen összeszedtek minden jól bevált elemet, s mindent megtehetünk, amit gyerekkorunkban ámulva lestünk az Indy-filmekben. A recept így hangzik: végy egy kis ugrabugrát, öntsd nyakon bőséges akcióval, majd fűszerezd némi logikai fejtörőkkel.

A mostani trendnek megfelelően a kamera harmadik személy nézetből követi hősünket, de a jobb analóg karral bármikor el is forgathatjuk a nézetet. Amennyiben megállunk, van ezenkívül „belső" nézet is, ami nem árt, lévén néha fel kell mérni a terepet. A klasszikus Tomb Raider-séma szerint sosem az egyenes út van számunkra kijelölve, s csak akrobatikus mutatványokkal lehet A pontból eljutni B pontba. Abban pedig biztosak lehetünk, hogy előbb-utóbb mindig valami akadályba ütközünk, s kulcsot, kapcsolót vagy tárgyat kell keresnünk a probléma megoldásához. A képernyő jobb felső sarkában szimbólumok mutatják, ha valahol valamit használhatunk, vagy tennünk kell valamit. Mondjuk egy machete (bozótvágó kés) jelenik meg, amikor liánokkal benőtt ajtóhoz érkezünk, s a megjelölt eszközzel tudjuk azt szabaddá tenni. Hasonló ikonok figyelmeztetnek minket a meghúzható kapcsolókra, az eltolható ládákra, stb.

Lara mintájára természetesen Indyt is ellátták az animátorok minden olyan mozdulattal, amivel az ősi templomok legeldugottabb zugait megközelítheti. Tud nagyokat ugrani, felkapaszkodni a magaslatokra, létrán vagy borostyánnal benőtt falakon mászni, liánokon és köteleken „Tarzanozni", bukfencezni és úszni, vagy búvárkodni. Fontos technika a falhoz lapulás is, amivel egyrészt az ellenségeink elől bújhatunk el, másrészt keskeny peremeken oldalazhatunk végig.

Indy mozgáskészlete tényleg semmivel sem rosszabb, mint Laráé, sőt olyan apróságokkal valamelyest túl is tesz rajta, minthogy a platformok széléhez közeledve nem lehet csak úgy leesni, hanem előbb elkezdünk szédelegni. Nagyon használhatónak bizonyul a tárgylista megoldása is, amit a D-pad valamelyik irányát lenyomva hozhatunk be. Jobbra/balra lapozhatjuk a nálunk lévő cuccokat, majd a Fel iránnyal választhatunk ki valamit, viszont ha csak véletlenül hoztuk be a listát, akkor a Le iránnyal azonnal eltüntethetjük. Újabb baráti megoldás, hogy amikor valamelyik használandó tárgy ikonja megjelenik, akkor nem kell kutakodnunk a tarisznyában, hanem egyszerűen csak lenyomjuk az Y-t, s máris a kérdéses dolgot húzzuk elő.

Az archeológus eszköztára

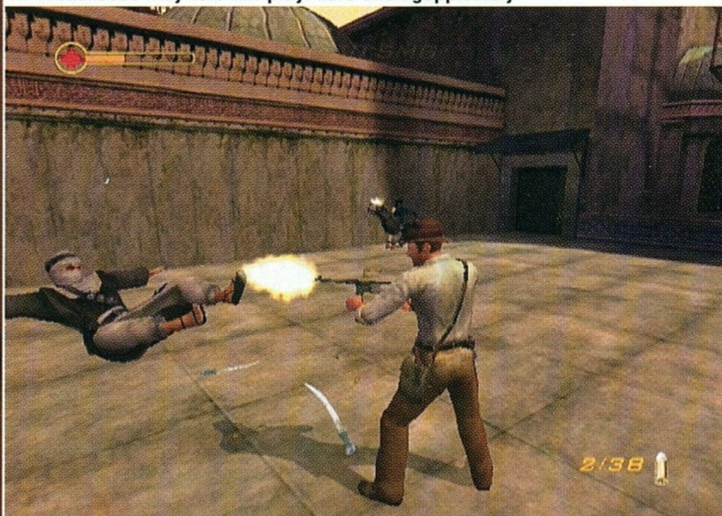
Indynek természetesen alapfelszerelése az ostor és a hatlövetű. Az ostort hősünk a jól ismert stílusában univerzálisan használja: az ellenség meglegyintése mellett tehát a mélységek feletti átlendüléshez is kiválóan alkalmas. (Az ilyen helyeket ikonok is jelzik.) Egy igazi kalandornak persze az öklét is gyakran használnia kell. A bunyó a játékban nem kíván semmi különös „előképzettséget", nem kell egy Mortal Kombat-virtuóznak lenni a rosszfiúk elagyabugyálásához. Azonban függetlenül attól, hogy egyszerű gombnyomkodással lehet öklözni, a verekedés egészen izgalmas. Köszönhető ez először is a filmbe illő mozdulatoknak, illetve a pofonokat kísérő csattanásoknak. Indy ököllel, könyökkel, visszakézből egyaránt osztja az ütlegeket. Másodsorban nagyon jó mulatság, hogy segédeszköz is bevethető a koponyák puhításához. Felkaphatunk kallódó borosüvegeket, melyekkel akár dobálózhatunk is, avagy székeket és asztallábakat törhetünk szét a rosszakaróink hátán. Jókat lehet derülni az ostoros támadásokon is. Az ugyebár standard Indy-megmozdulás, hogy az ostort ráhurkoljuk az ellenség fegyverére, és a következő mozdulattal kirántjuk a kezéből – ennek a folytatása pedig az lehet, hogy amikor a delikvens rohanni kezd a fegyvere felé, utána már az áldozatunk nyakára tekerjük rá az ostort, és Indy öklébe húzzuk őt. A verekedések dinamizmusát széttörhető berendezési tárgyak, illetve a pofonok lendületétől leröpenő tökfödők látványosan demonstrálják – akár Indy legendás kalapja is elgurulhat, amit a bunyó végeztével frankón fel kell vennünk a földről. (Elvégre fedetlen fejjel ő ugyebár nem is Indy, s még a végén valaki összetévesztené őt mondjuk Han Soloval, vagy egy szárnyas fejvadásszal.)

Az ellenség fegyverei ugyancsak a felszerelésünket képezhetik, s ehhez nem kell mást tennünk, mint az említett módon kirántani vagy egyszerűen csak kiütnünk a kezükből. Helyszíntől és a támadóink típusától függően merőben eltérő arzenált zsákmányolhatunk magunknak. Lehet az övünkben hangtompítós Luger, machete vagy jatagán, lóghat a hátunkon shotgun, MP-40 géppisztoly, szigonypuska vagy számszeríj, s elpakolhatunk a tarisznyánkba kézigránátokat, dobókéseket és bombákat. Az egyik legkiválóbb fegyver a kínai lándzsa. Ha azt megsuhogtatjuk, nincs az a harcos, aki a közelünkbe tudna férkőzni. Viszont van két nagy hibája: hamar eltörik, és nem tudjuk elpakolni – tehát amikor valami mást veszünk elő, el kell dobnunk.

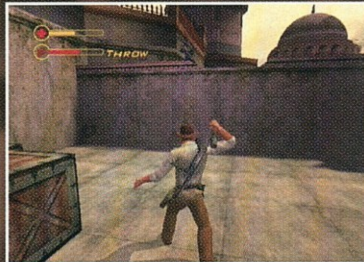
A fegyverekkel való célzás automatikus, de ha first person módból nézelődünk, célozhatunk manuálisan is. A cél befogását nem jelzi semmi, illetve csak az, hogy Indy arra figyel, amerre a célpont van. Éppen ezért nem árt alaposan kitapasztalni, milyen távolságból aktiválódik a dolog. Főleg gránát dobásánál lehet kényelmetlen, ha mondjuk a célszemély egy fal tetején posztol, s ha nem megyünk elég közel hozzá, nem mellé hajítjuk a cuccot, hanem a falnak, és szépen visszapattan... (A gránátokkal amúgy is vigyázni kell, mert megesik, hogy az ellenség felkapja, és visszaküldi őket a feladónak.)

Amennyiben lőfegyvert tartunk a kezünkben, a falak mögé húzódva elő is ugorhatunk a sarkoknál (az L/R gombokkal), s így fedezék mögül lövöldözhetünk. A tűzharcok ebben a formában egészen realisztikusnak tűnhetnek, ugyanakkor viszont illúziórombóló, hogy a lövéseink egyáltalán nem halálosak (még fejre célozva is 2-3 találat kell). Ráadásul elég kevés lőszert is tarthatunk magunknál. A municiószerzés klasszikus formája, hogy bekukkantunk minden lehetséges helyre, ami a terepen adódik, s széttörünk minden utunkba kerülő faládát. Egy másik – egészen érdekes – módszer a „kölcsönzés". Tudniillik, ha hagyjuk, hogy kiüssék a kezünkből a kiürült tárú pisztolyt, utána az ellenség gyorsan felkapja és megtölti azt. Nekünk már csak ki kell ütnünk az ő kezéből, és máris újra van egy töltött pisztolyunk.

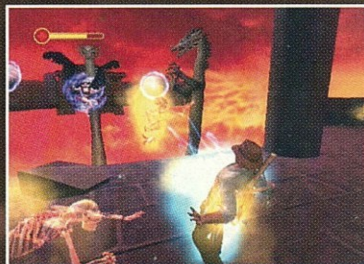
Indy ereje jelentősen megcsappanhat egy komolyabb adok-kapok vagy tűzharc után, ám szerencsére mindössze vizet kell innia, és elfelejti az összes sebesülését. A folyóvíz

A szokásos Indy-féle fair play: kard ellen géppisztoly






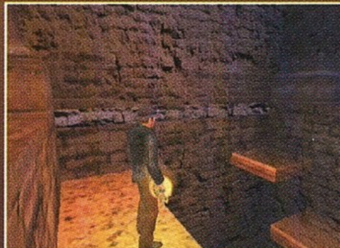






↗ A kínai maffia még marasztalná hősünket Hong Kongban


↗ Indy a maga módján tárja fel a híres terrakotta katonákat





nem felel meg, csakis a falikutaknál töltheti meg a flaskáját, amit azután bárhol meghúzhat. Ez a megoldás azért előnyös, mert ha már dögrováson vagyunk és elfogyott a víz, egyszerűen csak visszasétálunk az utoljára elhagyott kúthoz feltankolni. Más kérdés, hogy nem mindenhol vannak kutak, ezért az elsősegélycsomagokat sem árt gyűjteni – ilyeneket a lőszerekhez hasonlóan faládákban találhatunk.

Veszélyes szakma

Az akciójelenetek szerencsére eléggé mozgalmasak és változatosak is, ugyanis a mesterséges intelligencia meglepően kifinomult. Elérhető például, hogy az ellenségeink bizonyos helyzetekben ne vegyenek minket észre, vagy már csak későn ocsúdjanak fel. A hátuk mögé lopózva akár meg is ragadhatjuk az őröket (a birkózó mozdulatokat a két támadás gomb egyszerre történő lenyomása aktiválja), majd miután a fejüket a legközelebbi falba vertük és kábultan szédelegnek, bokszzsákként hasznosíthatjuk őket. Ha valamilyen magaslaton vagyunk, ugyanezen mozdulattal le is hajíthatjuk őket a mélybe. Ezek igazán vicces jelenetek, de azért nem szabad lebecsülnünk az ellenséget. Ha mondjuk egy karókkal teli verem mellett állunk neki bokszolni, és sikerül lelöknünk az ellenfelünket, akkor az igyekszik megkapaszkodni a verem szélében, tehát végérvényes megoldásként még oda is kell sóznunk az ujjaira. Újabb ügyes húzás, hogy ebben a játékban nemcsak mi tudjuk elvenni az ellenség fegyverét, hanem ők is a mienkét. Így ha egy sarok mögül előrohanva egy fickó öklébe ütközünk, elejtjük a puskánkat, s a következő másodpercben már a saját fegyverével trafálhatják telibe Indyt.

A puskaropogással teli akció mellett vannak a játékban Metal Gear-típusú, lopakodós epizódok is. Amikor egy német tengeralattjáró-bázison álruha és papírok után kell kutakodnunk, nem árt kerülni a találkozást az őrökkel. Amennyiben észreveszi valaki a settenkedő Indyt, az ellenfelünk első dolga nem a behatoló legyilkolása lesz, hanem a riasztás bekapcsolása. A hívatlan vendégek ellen pedig azonnal kivonulnak a megfelelő szakemberek: lángszórós katonák pirítanak rá hősünkre. (A legnagyobb szemétség az, hogy a lángszórójukat sajnos nem tudjuk elvenni...)

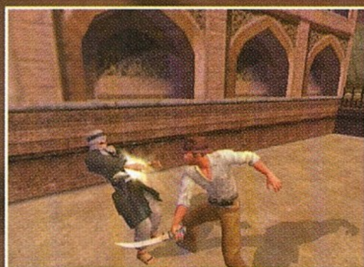
A németeken és a kínai maffia emberein kívül néhány vadállat is az életünkre törhet. A trópusi folyókba merülve éhes krokodilok startolnak ránk, s ha utolérik Indyt, nagyon keményen belé marcangolnak. Olyan jeleneteknek lehetünk tanúi, mint amikor Tarzan birkózott a krokodillal – csakhogy ezúttal mindig a hüllő nyer. Még az a szerencse, hogy Indyt keményebb fából faragták annál, mint hogy egy kisebb krokodilharapástól azonnal kimúljék. A víz alatt megpróbálhatunk csapkodni a machetével, de hatásosnak csak a szigonypuska bizonyul, amit majd a tengeralatti templomban, illetve a Peng Lai lagúna cápái ellen vethetünk be Kínában.

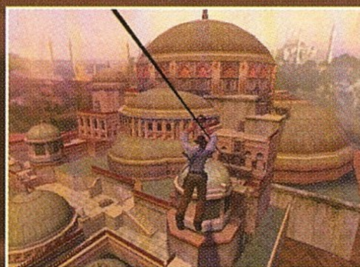
Ceylonban vannak olyan lények is, amelyek a hallásukkal őrködnek, s ezért zajmentesen kell elkerülni őket, amit a füves részeken lépkedve vagy kapaszkodókat használva tudunk elérni. Mondjuk az is előfordul, hogy ezek egyike sem áll rendelkezésre, mikor is a megoldás az, ha kavicsokat dobálva eltereljük az őrszem figyelmét. Ez a dobálózós taktika alkalmasint a krokodilok ellen is beválhat.

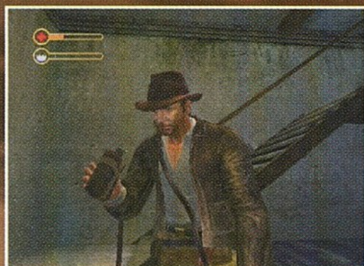
Hébe-hóba kisebb logikai fejtörők is akadnak, de az egyszerűbb fajtából. Mindig valami közelben lévő ábra alapján kell ügyeskednünk valami szerkezettel, s könnyítésként ilyenkor még lesni is lehet (az X-et lenyomva megnézhetjük azt a bizonyos ábrát). Nincsenek ősi templomok halálos csapdák nélkül, úgyhogy számíthatunk továbbá lecsapódó kőtömbökre, falból előtörő lángokra, leomló padlózatra, karókkal teli vermekre, és még lehetne sorolni tovább – az ember találékonysága ugyebár határtalan, ha gyilkolásról van szó. Kissé furcsa vonása a játéknak, hogy időnként átkapcsol az irányítás Adventure-módba, ami annyit tesz, hogy bizonyos csapdáknál megváltozik az irányítás, s az egész játék inkább egy kis ügyességi játékhoz válik hasonlatossá (például a Froggerhez), ahol egyszerre csak egy egységnyit lehet mozogni.

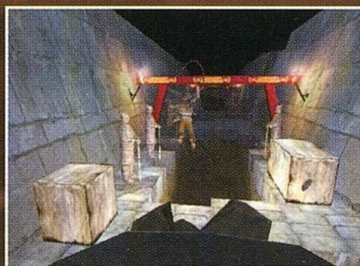
A „megmenthető” értékek

Esztétikai szempontból a játék határozottan jónak mondható. Dr. Jones vonásaiban frankón fel lehet ismerni Harrison Ford ábrázatát, és az öltözéke is teljesen eredeti. Ha már a kalap szóba került: hősünk az úszkálásoknál nem felejtkezik meg elrejteni a tarisznyájába a becses ruhadarabot, szóval még a kukacoskodó játékosok sem nagyon találnak olyan mozzanatot, ami a grafikusok lustaságára utalna. A mellékszereplők karakterei ugyancsak jól festenek. Albrecht például tipikus árja alkat (rövidre nyírt szőke haj, gestapós bőrkabát még a legnagyobb melegben is), aki pökhendi stílusban társalog, és valahogy nem értékeli Indy humorát – bár sajnos hősünk nem is mond olyan jó poénokat, mint a filmjeiben szokott. A szinkronhangokat a Lucasartsnál mindig profikra bízzák, és ez most sincs másképp. Indyt ugyan nem Harrison Ford szinkronizálta, de a hangja azért megtévesztésig hasonló az eredetihez. Az viszont sajnálatos, hogy a közjátékokhoz nem voltak képesek motion captured mozgásokat felvenni. A New York-i egyetem tanterme tehát igazán remekül néz ki, amikor megérkezik a két kínai vendég, a beszélgetés is érdekes, ám az összképet valamelyest elrontja, hogy mindenki úgy mozog, mint C3PO, és Indy kezében magától lapozódik a császár sírjáról szóló könyv. Pedig hát amúgy a játékmenetnek minden apró mozzanata remekül van animálva. Elővesszük a machetét, megsuhogtatjuk a liánokkal benőtt ajtónyílás felé, és a szárak szépen elpattannak, majd félregörbülnek az útból. Eldől egy súlyos kőtömb, s az hatalmas porfelhőt kavar maga körül – és lehetne még sorolni napestig.









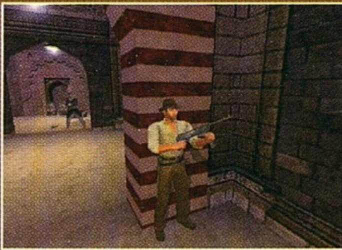
↘ Indy nőket nem bánt, de a Feng-ikrek kedvéért hajlandó kivételt tenni





↗ A sárkány lehelletére jó lesz vigyázni


↗ A Gestapo ügynökei még a füstöt is alakiasan fújják





Az már első pillantásra is látható, hogy a terepet nem túl nagy felbontású textúrák alkotják (ami talán azzal magyarázható, hogy a játék változatlan formában PS2-re is megjelenik, s nem foglalkoztak külön az Xbox-verzióval), de ennek ellenére a tájkép egyáltalán nem csúf. A grafikusok nem csupán levelekkel telifestett poligonfalakkal kívánták mondjuk a dzsungel benyomását kelteni, hanem „valódi" levelekkel díszítették fel a terepet, s az őserdő által benőtt romok közül rikító színű papagájok röppennek fel, miközben hullámzani látszik a fák lombjai közt beszűrődő napfény. Az ódon helyszínek-nek további sejtelmességet kölcsönöznek a zenék is: a jól ismert Indy-motívumok hallatszanak szép nyugisan háttérben, majd amint valami csapdába esünk, vadul ráhúzzák a vonósok, akció közben pedig harsányan szólnak fúvósok. A zajokról ugyancsak nagy figyelemmel gondoskodtak. Hogy csak egy egyszerű példát említsünk: amikor az erőnlétünket növelendő kulacsot telecsorgathatjuk a kutaknál, nem csupán a kijelző csíkjából tudhatjuk a vízszintet követni, hanem a töltődés hangjából is.

Szépséghibák azért akadnak. Alkalmasint a holttestek igen furán néznek ki, főleg, amikor lépcsőn adja be valaki a kulcsot: szép lassan csúszik lefelé a természetellenes pózban fekvő test. Már persze ha van egyáltalán valaminek csúsznia, mert az is csúnya, hogy jobbára azonnal kámforrá válnak a rosszfiúk, mihelyt elterültek. Egy-egy nagyobb csoport támadóból mindig csak az utolsó hullája marad a helyszínen. Az eltűnős jelenség pedig még magára Indyre is vonatkozik, hiszen amikor széttrancsírozza őt egy tüskés aljú szikla és a csapda visszahúzódik, emberünk maradványai sehol sincsenek, csupán a kalapja van felszúródva az egyik tüskére. Általános hibaként könyvelhető el a poligonok szokásos egymásba süppedése is, vagyis amikor mondjuk beleütközünk egy falba, és Indy feje egy pillanatra „átlyukad" azon.

Sajnos nemcsak szépséghibák vannak, hanem néha az AI is megbolondul. Beragad egy-egy ellenfél, s egyhelyben fut, egyesek pedig nem tudnak mit kezdeni azzal, ha biztos pozícióból orvlövészkedni támad kedvünk. Ahelyett, hogy fedezékbe húzódnának, vagy legalább futkároznának, csak állnak mint a birkák, és várják, hogy beteljesedjen a végzetük. Az intelligencia megalkotói mintha nem gondoltak volna minden eshetőségre. Nem úgy a pályák tervezői. A játékban eltévedni vagy leragadni lehetetlen, hiszen az útvonal szinte teljesen lineáris, plusz elég szájbarágós módszerrel maga a játék mutatja meg a megoldásokat. Amikor belépünk egy új helyszínre, a kamera mindig rákózelít a kulcsfontosságú helyekre vagy eszközökre. Az pedig egyedül a mi hibánk, ha hagyjuk úgy elerőtlenedni Indyt, hogy végül megkrepáljon, mert mindig van ott elsősegélycsomag vagy falikút, ahol szükség van rá – maximum egy kicsit keresni kell. A meghalással kapcsolatban csak az a bosszantó, hogy a játék elég sokáig tölögeti vissza a legutóbb elhagyott ellenőrzési pontot, és még akkor is szükségét látja a töltésnek, ha egy tapodtat sem mozdultunk el attól a bizonyos ponttól.

Az egyik legelőnyösebb vonása a játéknak, hogy nem rétestészta módjára nyújtották el a viszonylag hosszú helyszíneket, úgyhogy állandóan változó, hogy miben kell éppen jeleskednünk. Egyszer bunyózunk, másszor csapdák fölött ugrálunk, és amiről még nem is volt szó: néha abszolúte rendhagyó epizódok ékelődnek be a történetbe. Ilyen például az, amikor bepattanunk egy Hong Kong-i riksába, és egy Tommy géppisztollyal lövöldözünk a minket üldöző kocsikra és motorosokra. (Hogy hogyan menekülhet el egy ember húzta riksa a kocsik és motorok elől azt most inkább ne firtassuk...) Egy másik alkalommal légvédelmi feladatokat kell ellátnunk egy lanovka tetején utazva. Akció van dögivel: csak ez utóbbi alkalommal egy egész repülőszázadtól fosztathatjuk meg Hitler hadseregét. Ja és persze van pár főellenség is. Az első tükördarabot egy akkora krokodil őrzi, ami egészben le tudja nyelni Indyt, a másodikat egy tűzlabdákat dobáló náci szuperkatona, a harmadikat pedig a Poszeidón tengeristen által bebörtönzött Krák, ami medúzákkal próbál az ölelő karjai közé vonszolni minket.

Jóllehet már az N64-es Infernal Machine sem volt rossz, de ha rangsorolni kell a játékot, akkor ez az új Indy minden tekintetben felülmúlja azt, és majdnem egyenrangú vetélytársa a Tomb Raider-sorozatnak. Igaz, az új generációs Tomb Raidert még nem láttuk, úgyhogy talán várjunk még egy kicsit ezzel a kijelentéssel, azt mindenesetre megelőlegezhetjük, hogy se Lara kedvelői, se az Indy-rajongók nem járnak rosszul ezzel a játékkal.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

CH'IN SHIH HUANG TI SÍREMLÉKE

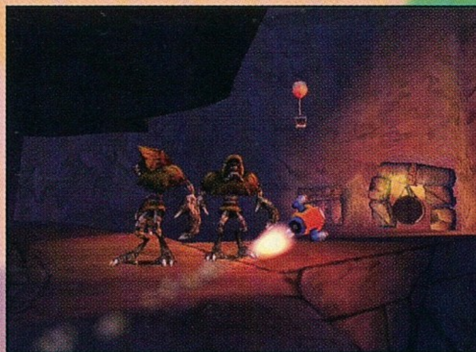
Ha csak felületesen is, de az Indiana Jones filmek mindig is valódi legendákon alapultak, s nincs ez másképp az Emperor's Tomb esetében sem. Kína első császára Cheng néven született Ch'in tartományban, mely már az apja uralkodása alatt is a legerősebb államnak számított. Mindössze 13 éves volt, amikor az apja meghalt, ezután nyolc évig régens intézte az államügyeket. Uralkodása elején Cheng első dolga volt, hogy kivégeztesse anyja szeretőjét és száműzze a volt régenst, majd 17 évig háborúskodott, hogy végül i.e. 221-ben egyesíthesse Észak-Kína tartományait. Király helyett ekkor a császári (Huang Ti) címet vette fel, s mint az első Ch'in Császár írta be a nevét a történelemkönyvekbe. Vaskézzel igazgatta a birodalmát: mindenkit eltaposott, aki az útjába állt, s olyan politikai reformokat hozott, hogy senki se ingathassa meg a trónját. 3000 év történelmét semmisítette meg, amikor parancsára a birodalom összes könyvét elégették. A barbár népek (konkrétan az akkor még Ázsiában horgonyzó hunok) elleni védekezésként 700.000 ember látott hozzá, hogy a korábbi határvédő falakat egyetlen összefüggő fallá egyesítsék, ezzel minden idők legnagyobb emberi építményét hozva létre – a Kínai Nagy Falat. Bár a császár feltett szándéka volt, hogy örökké éljen, sírhelyéről még időben gondoskodott, s már apja halála után elkezdték építeni a mai Xiantól nem messze eső, város méretű nyughelyét. Megalomán építkezései és állandó háborúskodásai kibírhatatlan adóval sújtották népét, ezért számos merényletet követtek el ellene, de mégis: i.e. 210-ben természetes halállal hunyt el. A holttestét az akkor már elkészült komplexumba vitték, s vele együtt 20.000 emberét – köztük a leghűségesebb katonáit – temették el. Ch'in Shih Huang Ti sírját 1974-ben kezdték el feltárni, s ez idáig több mint 6.000 terrakotta katona került elő, de a síremlék belső szentélye a mai napig érintetlen. Csak néhány külső helyszínen engedélyeztek ásatásokat, aminek egyesek szerint az az oka, hogy a kínai parasztok még ma is nagyon babonásak, a hivatalos magyarázat pedig az, hogy még nincs olyan technológia, amivel meg tudnák akadályozni a síremlék állagának romlását. Az eddig kiásott katonákat ugyanis penészgombák támadták meg, s a kutatók úgy vélik, hogy ezt a látogatók lehellete okozta.



MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK		ÍTÉLET
■ A sztori és a karakterek a legjobb Indy filmet (az elsőt) idézik	■ Buffy the Vampire Slayer *Electronic Arts*	GRAFIKA	87	83
■ Tipikus Indy-mozdulatok	■ Indiana Jones ATET *LucasArts*	HANG	91	
ELLENE	■ Blood Omen 2 *Eidos*	SZAVATOSSÁG	78	
■ A közjátékokat szebben is megrendezhették volna				
■ Halálozásnál mindig tölt a játék – méghozzá sokat				
■ Lángszórót nem lehet zsákmányolni... :-)	1 játékos	NTSC	WWW.LUCASARTS.COM	



↗ Tarzan után szabadon


↗ Gongkongatás rakétával



↗ Valaki Globoxnak álcázta magát

Pihent agyakból a Ubi Softnál biztosan nincs hiány. Már az eddigi Rayman-játékokkal is bebizonyították, hogy bármilyen tetszőleges világot teli tudnak zsúfolni idétlennél idétlenebb figurákkal, de amit most a Rayman 3 apropóján műveltek, azzal talán még önmagukat is sikerült felülmúlniuk.

Aki már ismeri Raymant, az tudhatja, hogy a grafikusok az aranyos kis teremtményt születésekor ugyan megajándékozták mancsokkal és tappancsokkal, viszont valamilyen szervezési hiba folytán karokról és lábakról elfelejtettek gondoskodni. Mindez meg is bosszulja magát a harmadik rész elején, s egy kis balesetre ad okot.

Mióta a második részben Rayman rendet tett a portája körül, barátaival együtt boldog semmittevéssel múlatta az időt, de az idill természetesen nem tarthatott örökké – elvégre itt van a harmadik rész. Ezúttal a lumok a baj okozói, azok a kis gömbölyded lények, amelyek fényességgel töltik meg Rayman világát. Az alapkonfliktusra az ad okot, hogy utóbbi funkciójukat többé már nem látják el többé. Megjelenik ugyanis egy sötét lelkű fekete lum, André, aki sorra megfertőzi a társait, és ennek következtében kialszanak a fények, és a lumok ráadásul még agresszívvá is válnak. Megkopasztják az állatokat, szőrükből pedig kabátot és kalapot rögtönözve maguknak, goromba gengszterekké (hoodlumokká) alakulnak át. A szörnyű veszedelem sebesen terjed az erdőben, ahol Globox és Rayman – mit sem sejtve – javában húzzák a lóbőrt. Csak Globox riad fel időben. Ekkor következik be a fent említett baleset: a dagi jóbarát oly erőteljesen ébresztgeti Raymant, addig rángatja a kezét, míg végül a mancsok ott maradnak a markában... Még szerencse hogy ott van Rayman másik jóbarátja, Murfy is, aki a hajánál fogva rángatja elő a vészhelyzet megoldását, illetve magát Raymant.

Rayman-alapozó

Kicsit furcsán indul tehát Rayman harmadik nagy kalandja: ugrálós platform epizód helyett a levegőben kell szárnyalnunk Murfyvel. (Fajának meghatározásával most inkább nem fárasztanám magamat, már csak azért sem, mert Rayman világában egyetlen olyan teremtmény sem él, amelynél ezt a siker leghalványabb esélyével meg lehetne próbálni.). Először is a pirosan fénylő kis gömbök gyűjtésével erőt kell szereznünk Raymannek, amíg nem töltöttük fel magunkat teljesen, ugyanazon a környéken fogunk körözni. Miután Murfy végre ledobja hősünket, el is kezdhetünk ismerkedni Rayman felújított mozgáskultúrájával. A régi elemeket nagyrészt mind megtaláljuk, de van néhány új dolog is. Mancsok híján eleinte csupán hősünk lábát tudjuk használni. Mint minden platformjátékban, most is akadnak edények, hordók és egyéb tereptárgyak, amikből életerőt rugdoshatunk ki, de ugyanakkor csak passzióból is eleresztheтünk pár rúgást (például belebikázhatunk a teknősökbe). Ha lenne kezünk, fel is vehetnénk őket – de a hurcolászásról majd később. Bár furcsán hangzik – már legalábbis az újonc Raymanezőknek – Rayman fontos mozgásszerve a haja is, ami nagyszerűen alkalmas arra, hogy „helikopterezzen" a levegőben. Jóllehet csak ejtőernyőként funkcionál a dolog, arra mindenesetre alkalmas, hogy hősünk amúgy sem rövid ugrásait még jobban megnövelje.

Globoxot végül egy tisztáson érhetjük utol, ahol egy ajtó kapcsolható be a semmi közepén (csupa „értelmes" dolog van ebben a játékban), ezzel végül megállíthatjuk a menekülő jóbarátot, aki az izgalmak elől egy hordóban próbál menedékre lelni.

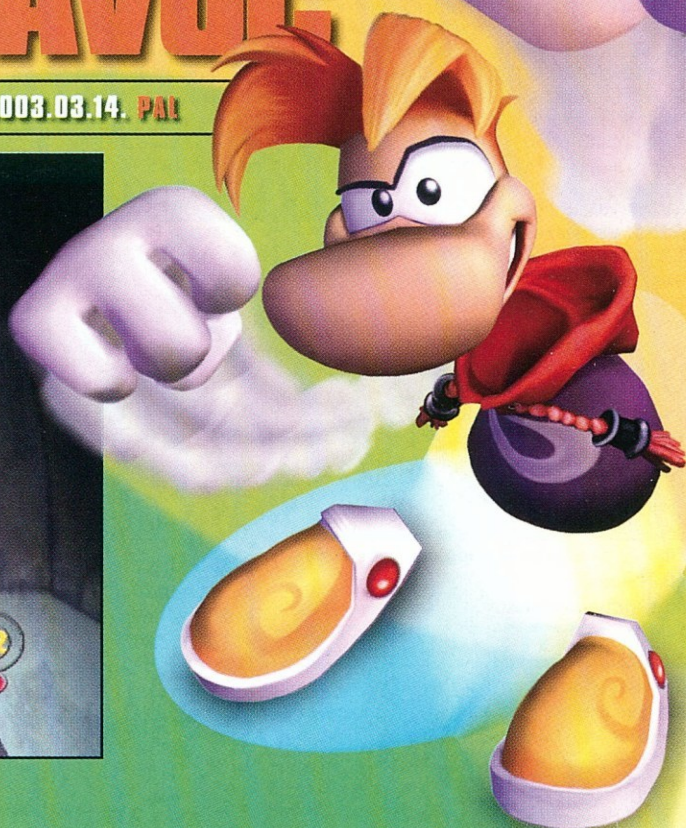
■ **Luminózus kaland lumpen elemekkel**

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

TÍPUS PLATFORM **KIADÓ/FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2003.03.14. PAL

↘ Itt az ideje a lövöldözést csavarhúzóként használatba venni





GLOBOX

Rayman barátjának gyomrában alighanem sok minden megfordult már, de Globox most valami olyasvalamit nyelt le, amit még véletlenül sem kellett volna. Egy baleset folytán a gengszter-lumok vezére, André került a bendőjébe, aki állandó dührohamok kíséretében próbál kiszabadulni onnan. Noha Globox miatt kell törnünk magunkat, sok segítségünkre nincs a kék hájpacni. Nem éppen a hősiességéről híres, berezel a legkisebb veszélytől, s olyankor csupán azt mondogatja magában, hogy mindez csak egy videojáték (ami persze csekély vigasz). Betegségének köszönhetően állandóan szomjas: csakis szilvalével tudja megnyugtatni a dühöngő lumot, aminek mértéktelen fogyasztása azonban némi mellékhatásokkal jár. (Lehet, hogy inkább szilvapálesz az?) Igaz, ez néha még a hasznunkra is van, mert felhörpintve a kétes eredetű szörpöket Globox olyan buborékokat böffent ki, amelyeket trambulinként használhatunk.





↗ Egy hoodlummal megint kevesebb

Visszaszerezve a mancsunkat Rayman teljes emberré – akarom mondani: teljes Raymanné – válik: bevetheti az öklözését és lövöldözhetünk is kedvünkre. Tudniillik Rayman kezét felpörgetve fel is turbózhatjuk a lövésünket, aminek ereje így hamarabb ledönti az ellenséget. Minthogy ellenségből lesz bőven, ezt nem árt mihamarabb begyakorolni. Kézzel-lábbal már a létrák megmászása sem lesz gond, sőt vízszintes rácsok esetén a csüngve mászás is megoldható, és ha egy sziklahasadékban kell felugrálni, az egy kiterpesztő mozdulattal szintén megoldható – ahogy azt már Raymantől megszokhattuk. Rayman továbbá tud úszni is, és a búvárkodás sem esik nehezére. (Más kérdés, hogy mocsárban ezek mit sem érnek, tiszta vizű tóban pedig csak ritkán lubickolhatunk.)

Ami az újdonságokat illeti, azok leginkább hősünk lőtechnikájára vonatkoznak. Először is megtanulhatjuk a lövedéket csavarni. Ha az ellenség valamilyen fedezék mögé bújt, vagy egyszerűen pajzsot használ, igazán vicces, hogy be tudjuk mögéje csűrni az áldást. Nem kell mást tenni, mint a hagyományos módon befogni az ellent (ami amúgy is szükséges, hiszen így kerül képbe a célpont, s így oldalazhatunk el annak támadásai elől), majd valamelyik irányba elmozdulni, és úgy lőni. Kis célkör jelenik meg az aktuális célponton, abban pedig egy nyíl mutatja, hogy sima, vagy csavart lövésről van szó – egyértelműbb nem is lehetne. A technikát leleményesebb meghajtású lifteknél is bevethetjük, amiknél az erőkart jobbról-balról megcsűrt lövésekkel pumpálhatjuk.

A „hadizsákmány"

Az első néhány hoodlum eltüntetése után hamarosan különös dolog történik: az egyikük otthagy maga után egy kis dobozkát, amiből egy fegyver kerül elő. Murfy kissé bizalmatlan az ellenség cuccával szemben, azonban Rayman nem sokat ad a véleményére: magára ölti a különös kesztyűt, és a hozzá járó zöld kosztümöt. Elég röhejesen néz ki a ruhadarab, de annál hatásosabb, merthogy kisebb forgószelet lehet vele kavarni, amivel lejjebb csavarhatunk bizonyos platformokat, vagy mondjuk kicsavarhatjuk a gólyalábon közlekedő hoodlumok lábait. Mostanság nem szokatlan, hogy egy platformjáték hőse efféle tulajdonságokkal gazdagodik (elég, ha csak Mariora vagy a Ratchet and Clankre gondolunk), a Rayman 3 viszont abban eltér ezektől, hogy itt csupán alig pár másodpercig birtokoljuk a hoodlum-cuccot. Magyarán: alaposan meg kell gondolni, hol érdemes azt használni, mert néha éppen hogy csak oda lehet érni az általa leküzdhető akadályhoz. A játékban még négy hoodlum eszköz bukkan fel, s mindegyik használata határidőhöz van kötve. Ezt talán távirányítható rakéta esetében a legfurcsább ezt megszokni, amellyel így igencsak fürgén kell kiválasztani a célpontot. Igaz, az éremnek két oldala van: minthogy kevés a rendelkezésre álló idő, a különleges képességeket mindig ott kell használnunk, ahol a dobozok felbukkannak. A pályatervezők megkíméltek minket az elakadásoktól: mindig csak arra kell koncentrálnunk, hogy legutoljára milyen dobozt találtunk, és ebből könnyen kiokoskodhatjuk, vajon hol is kéne az adott eszközt használni. Ha mondjuk vasököl birtokába jutunk, akkor bátran szembeszállhatunk azon hoodlumokkal, melyek páncélzatot viselnek. Egyébként a páncélos az egyik legkellemetlenebb ellenségtípus: a páncél lerepítéséhez még a vasöklöt is alaposan be kell izzítani, ráadásul a páncél mindig visszarepül a viselőjére, ezért csak pár másodpercünk van találatok bevitelére. Hasonlóan sok borsot törhetnek az orrunk alá a repkedő lények, mert szemtől-szembeni támadásnál mindig kikerülik a lövedékeinket, tehát csakis a csavart lövések találnak célba. A föld alatt élő knaaren „zombikkal" ugyanakkor nem érdemes szembeszegülni. Ez a népség úgyis csak a területét védi, tehát – azonkívül, hogy át kell haladnunk a birodalmukon – Raymannek nincs is különösebb dolga velük. Figyelemelterelő hadműveletként az őrszemeiket riasztó gongokat kell megszólaltatnunk, aztán gyorsan átslisszolnunk a szabaddá vált úton.

Ha már így elkezdtük kivesézni a térség etnikai összetételét, itt kell elmondani, hogy természetesen a teensie törzs sem maradhatott ki ebből a Rayman-játékból sem. Rayman világának békés kis lakói, akik a varázslat és a zene nagymesterei, nem élhettek tovább szabadon a gengszter-lumok uralma alatt. A változatosság kedvéért tehát ismét bebörtönözték őket, s a kiszabadításukért jutalom jár. A ketreceik feltörésekor egy-egy érme darabjai jelennek meg, s ha sikerül egy teljes érmét kiraknunk, úgy növekszik kicsit a teljes életerőnk.

Bizonyos teensie-k felkeresése mindemellett létfontosságú, de mielőtt erre rátérnék, tisztázni kell: tulajdonképpen mi is a baja annak a sok gonosz teremtménynek a hőseinkkel? A válasz ott van az orrunk előtt, pontosabban: Globox bendőjében. A fekete lumról van szó, aki az egyik alkalommal véletlenül belerepül Globox szájába, és minthogy az ütődött fickó lenyeli, onnantól fogva az összes hoodlum a barátunk hasát akarja felnyitni. Ráadásul André maga is ugyancsak sérelmezi ezt az állapotot, és teljesen megőrjíti a barátunkat. Globox viselkedése

↘ Globox mint kormányos? Biztos jó lesz így?



↘ Én viszont nem fogok kesztyűs kézzel bánni veled!





↗ Az óriásnak a hátán van az érzékeny pontja

alapállapotban sem mérhető normális mércével, de a balesete után még eszelősebb dolgokat kezd művelni (a teensiek tanácsa szerint is mihamarabb orvoshoz kell vinnünk). Igen ám, csakhogy az egészségügy kb. ugyanúgy működik, mint a valóságban: egyik kuruzslótól a másikhoz kell rohangásznunk, s mindenhol csak részeredményeket produkálnak. Kilenc jókora világot kell bejárnunk, míg végre teensie doktorok kikúrálják Globoxot – plusz még Andrét is kigyógyítjuk a beteges rosszindulatából…

A rendrakás

A Rayman 3 talán legnagyobb pozitívuma, hogy „fő a változatosság" elv alapján lettek felépítve a pályák, és ez alatt most nemcsak az említett átváltozások értendőek. Maguk a pályák is gyakran rendhagyóak.

A különböző zeneirányzatot követő tennsie törzsek révén például vannak zenés szintek, amelyek erőteljesen hasonlítanak a Frequency pályáihoz. A ritmust ugyan nem fontos tartani, viszont megfelelő sávokon kell ugrálnunk végig (lehetőleg a felbukkanó kincseket is felszedve), miközben a háttérben mindenféle színek kavalkádja kavarog, mintha csak egy kaleidoszkópba néznénk bele. Ezek a pályák elég nehezek, de szerencsére a lezuhanással életeket nem vesztünk – épp elég bosszúság, hogy mindig visszacipelnek minket a legutolsó zeneszakasz elejére...

A konvencionális ugrabugra részeket ugyanakkor elég eredeti feladatokkal dobták fel. Például le kell szüretelnünk egy szilvát, majd karóba húznunk, ezzel építve ki a platformot, amin továbbkapaszkodhatunk, vagy mondjuk egy tojást kell elhurcolnunk egy kapcsolóhoz, hogy rátegyük súlynak. A cipekedést ilyenkor nehezíti, hogy az ellenség közben nem tétlenkedik, s gránátokkal, vagy egyszerűen csak ökölcsapásokkal próbálják széttörni a tojást.

A legbárgyúbb, egyben legmulattatóbb jelenetek persze a főellenségekkel való találkozások. Ha nem csal az emlékezetem, elsőként egy „lépegető" rendelkezik olyan energiacsíkkal, ami a főnökök sajátossága. Igen bizarr egy lépegetőről van szó: inkább nevezhetnénk az egészet két ormótlan gólyalábnak, melyek között egy gengszter csüng. (Persze mire eddig eljutunk, már semmin sem lepődünk meg.) Természetesen nem lehet elmenekülni, hiszen az összecsapásnak otthont adó aréna lezáródik. Azt talán szintén nem is kéne említeni, hogy a monstrum ellen a hagyományos lövéseink fabatkát sem érnek. A frontális támadás helyett inkább három világító kapcsolót kell aktiválni, minek eredményeként az aréna közepén megjelenik egy rakéta, és azzal kell eltalálnunk a gépet működtető jómadarat. Nem könnyű a feladat, mert nemcsak a rakéta használati ideje van erősen lekorlátozva, hanem a kapcsolókat is gyorsan kell egymás után lenyomnunk, közben pedig

RAYMAN ÁTALAKULÁSAI

Raymannak immáron harmadszor kell kereszteshadjáratot folytatnia az otthona szabadságáért: ezúttal a hoodlum hordák ellen kell bevetnie minden képességét. Ezeket a képességeket bővítheti is, ha használja a legyőzött gengszter lumok hátrahagyott eszközeit.



Légörvény

Amikor Rayman feszülő zöld ruhát ölt, olyan energiaörvényt képes az útjára engedni, ami alaposan megtáncoltatja az ellenfeleit. Még fontosabb azonban e támadás azon funkciója, hogy elcsavarhatunk vele dolgokat. Akadnak ugyanis „menetes" platformok, amelyeket becsavarva azok lejjebb ereszkednek és felugorhatunk rájuk.



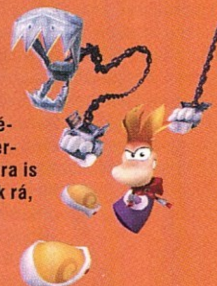
Vasököl

A vasököl ugyebár oda üt, ahova köll – ami az esetünkben hoodlum úttorlaszokat jelenti. Alaposan felpörgetve szinte bármilyen erősségű ajtót betörhetünk ezzel a kesztyűvel. Bónusz funkció, hogy az ellenségeinket is könnyebben elagyabugyálhatjuk vele.



Rakéta

Minden tekintetben nagy durranás a rakéta, ami egyszeriben leteríti a gonosz hoodlumokat. Azok még csak nem is számítanak erre, hiszen a rakétát biztos távolságból távirányíthatjuk. A gengsztereken kívül megközelíthetetlen kapcsolókat és gombokat is elérhetünk vele. Persze jól kell tudni irányítani, hiszen ha bármi másnak ütközik, akkor is felrobban.



Szájzár

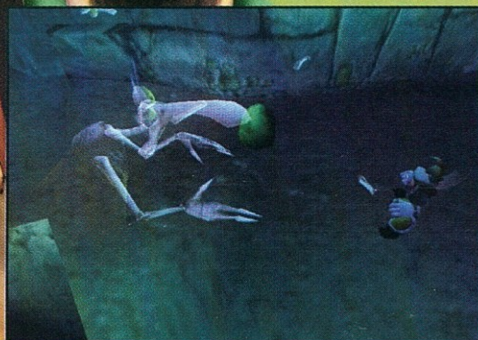
A szájzár ugyebár nem túl kellemes egy kutyaharapás esetében sem: nos ugyanezt a hatást gyakorolja az ellenségeinkre ez a borotvaéles fogakkal ellátott, aranyos kis szerkezet. Lánccal csatlakozik Rayman mancsához, ami így arra is lehetőséget nyújt, hogy bizonyos fogódzkodókra harapjunk rá, és Tarzan módjára lendüljünk át egyik pontról a másikra.

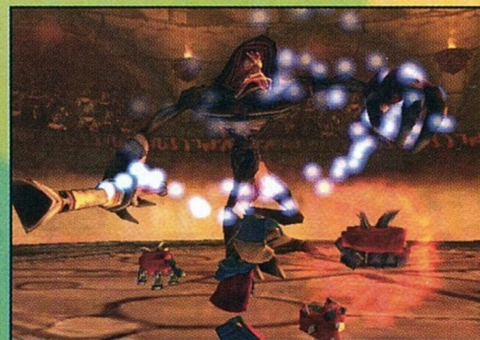


Helikopter rotor

A valódi rotor nagyságrendileg hatékonyabb annál, mint amikor Rayman séróját használjuk e célra: ereszkedés helyett pontosan hogy a magasba emelkedéshez használhatjuk. Messzebbre juthatunk tehát vele, de sajnos még így sem túl messzire – a használati ideje ugyanis még erősebben korlátozva van az összes többi eszköznél.








↗ Most mondjuk jól a földbe döngölt...


↗ ...de páncél nélkül már nem olyan nagylegény!

még arra is ügyelnünk kell, hogy a lépegetőt elcsaljuk középről, merthogy nem csupán minket tud eltiporni, hanem a rakétát is visszadöngöli a földbe.

A show azután folytatódik tovább még idiótább főkolomposokkal. Magunkra haragítunk egy boszorkányt, aki azután mindenképp békává akarja változtatni Raymant. Vidám kergetőzés kezdődik az üstje körül, s hogy megszabaduljunk tőle, bele kell köpnünk a levesébe – méghozzá szó szerint. Ha ugyanis rálöttyintjük az asszonyságra a trutymót, ő ugyanúgy békává változik, mint Rayman, és nem tud olyan fürgén elugrálni, hogy ne lehessen odapörkölni neki. Később egy középkori kastélyban bolyonghatunk, ahol egy kalapos gyík-szerűség próbál maradásra bírni minket, s egy jó hosszú puskával lövöldöz ránk. Kiváltképp érdekes, amikor orvlövészként próbál érvényesülni, s azt látjuk, ahogy becélozza Raymant, mire gyorsan fedezék mögé kell húzódnunk. A rosszakaróink sorát persze még folytathatnám, de nem akarom lelőni a poént.

Az elvárásoknak megfelelően

A Rayman 3 grafikája igazán remekbe szabott, mindenképpen fejlődés figyelhető meg a legutóbbi rész óta. Tágas helyszíneken, kecsesen lengedező lapuleveleken, ruganyos gombákon ugrándozhatunk, s a felvehető csecsebecsék szépen fénylenek. Rayman figuráját tovább finomították, részletesebben kidolgozott ábrázatával, sőt mimikájával egyenesen rajzfilmsztárokhoz hasonló karakterré lépett elő – és nemcsak az átvezető videókon! Az animáció már általában véve is erősíti ezt a benyomást, hiszen ha mondjuk magasról esünk le, Rayman viccesen kilapul, az ellenfelek kinyírása pedig még véletlenül sem tűnik agresszív dolognak. A lövedékeink és a pofonjaink csattanása – akár a képregényekben – szövegesen is kiíródik, majd az ostoba gonoszok kigúvadt szemekkel köddé válnak, a ködből pedig eliszkolnak a tehetetlenné vált sötét lumok. A zenék és a hangok ugyancsak az atmoszférához illően agyasak. Érdekesség, hogy míg a korábbi részekben csak idétlenül gagyogtak a hősök, most végre megtanultak normálisan beszélni – és a szinkronszínészek teljesítménye is rárak egy lapáttal a poénokra.

A történet egyik Rayman játékban sem vallott ép elmére (mármint a forgatókönyvírók részéről), most pedig egyenesen úgy néz ki, mintha sportot űztek volna abból, hogy minél nagyobb marhaságot találjanak ki. Sőt mintha önmagukat akarták volna szórakoztatni, hiszen a játék elején Murfy a kézikönyvet olvassa fel nekünk útmutatóként, de oly módon, hogy a kézikönyv szóba elegyedik Murfyvel, és így a fejlesztők párbeszédet folytatnak a teremtményükkel. Szóval nagyon nagy ökörség az egész az elejétől a végéig. Egy végigjátszás után annak például még mindig nem látom értelmét, néha miért alakul át Rayman cipője dodzsemmé, s miért jó az, ha karambolozunk a lábbelije párjával... A sztorit jómagam egy kicsit sekélyesnek érzetem, talán túlzottan elhülyülték.

Igaz, amikor a maga idején Jaguarra, majd PSX-re megjelent az első rész, abban sem volt sok mese, csak jópofa ellenfelek, meg érdekes pályák, és ezekből szerencsére most sincs hiány. A játékmenet teljesen korrekt, és korszerű. Az egyik helyen harcolnunk kell egy csomót, máshol meg határidőre záródó ajtók a logikánkat és az ügyességünket teszik próbára. A továbbjutás pedig nem minden, mert frankó kis bónusz játékokat és humoros videókat nyerhetünk a begyűjtött pontszám alapján.

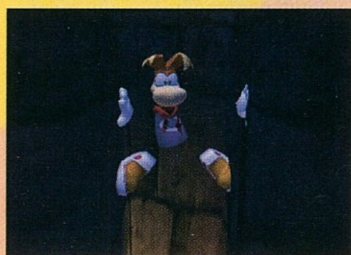
A pontszámnövelést hatékonyabbá teszi egy klassz kombózós rendszer, vagyis az az elv, hogy ha egymás után nyírjuk ki az ellenfeleket, az extra pontszámmal jár. Egy platformjátékhoz persze a kincsgyűjtögetés is hozzátartozik: a Rayman 3-ban egy rakás ékkövet szedhetünk össze, melyek elhelyezkedése egyben utalás is a továbbvezető útra. (Például könnyebben eszünkbe jut Rayman „befeszítős” mászása,

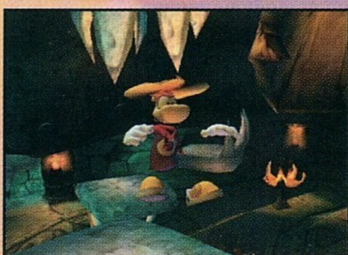


A BÓNUSZ JÁTÉKOK

Minél több pontot gyűjtünk a játék során, annál több jutalmat kapunk, melyeket a Pause-menüt odébb lapozva találunk meg. Amikor megnyílik egy új bónusz játék, arról sosem felejt el a játék értesíteni minket. Az Arcade címszó alatt futó idétlen kis minijátékok ugyancsak súlyos tudományok: például a fiatal Raymannel visszatérhetünk a 2D-s időkbe, egy hoodlum szerepében bombákkal hajigálhatjuk a magaslesünket kivágni igyekvő helybélieket, és így tovább.

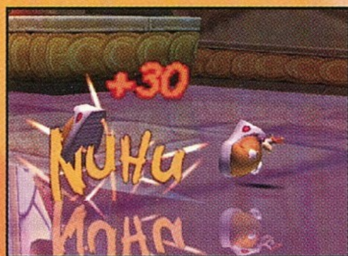


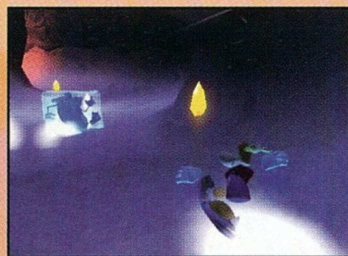


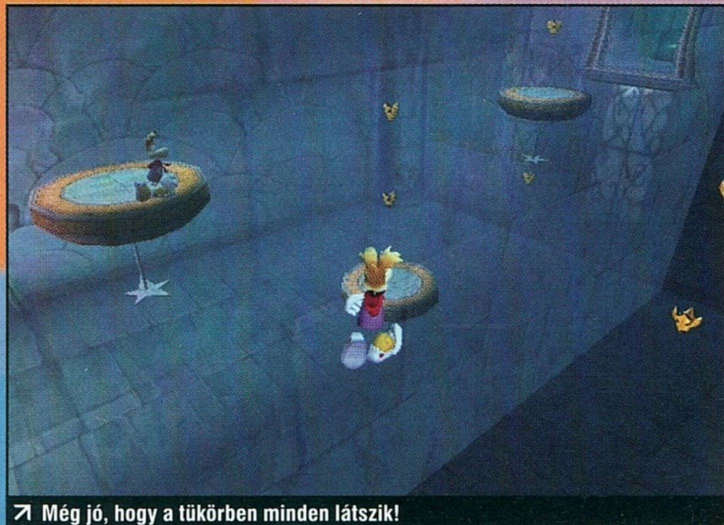


↘ Ez egy kicsit húzós sávváltás lesz





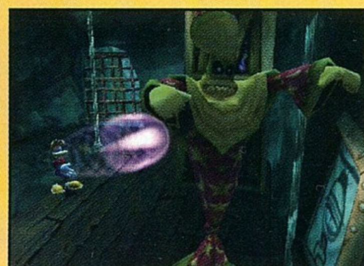


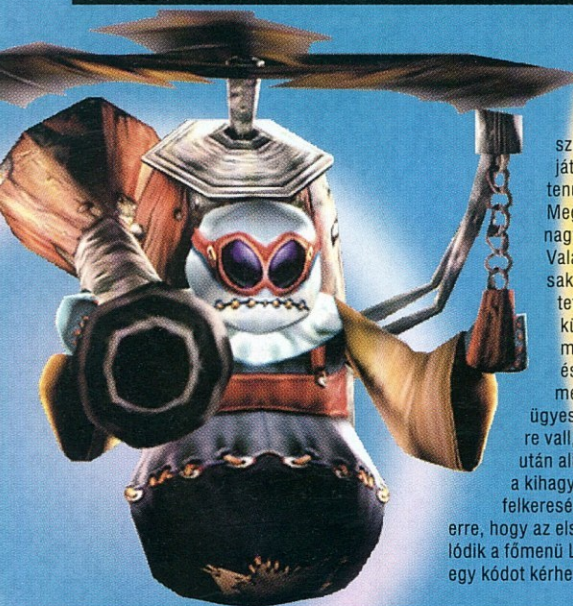

↗ Még jó, hogy a tükörben minden látszik!



↗ Globoxnak egyszerre három indoka is van, hogy megtanuljon az ár ellen úszni







ha egy sziklahasadékban néhány ékkövet pillantunk meg.) Tetszetős a pálya végi értékelés is: minden szint végén százalékos formában közli a játék, mennyit sikerült felderítenünk a legutóbbi szakaszból. Meg kell jegyeznünk: sokszor nagyon meglepő az eredmény. Valamikor azt gondoljuk, alaposak voltunk, mégis alig teljesítettünk valamit, máskor meg különösebb keresgélés nélkül megyünk végig egy pályán, és mégis 80% fölötti az eredmény. A kiszámíthatatlanság ügyesen átgondolt pályatervezésre vall, ezért az első végigjátszás után alighanem kedvet kapunk a kihagyott kincsek és teensiek felkeresésére. Még eggyel több ok erre, hogy az első végigjátszás után aktiválódik a főmenü Lums Race pontja, amivel egy kódot kérhetünk, mely tartalmazza az eredményünket, s ezzel feliratkozhatunk a raymanzone.com honlapon – vagyis az interneten keresztül is lehet versengeni.

A Rayman 3 tulajdonképpen nem olyan nehéz, mint a korábbi rész volt – és azt kell mondjam, szerencsére. (Annál idegbajt kaptam, amikor láva fölött kellett ugrabugrálni, és csak halálpontos mozdulatokkal lehetett zöldágra vergődni. Ilyen most nincs.) Nem mondom, ameddig rá nem jövünk a trükkjükre, bizonyos főellenségek ki tudnak babrálni hősünkkel, de a nehézség abszolúte az ésszerűség határain belül marad. A kényelmünket szolgálja az automatikus mentés is. Minden lényegesebb rész után feljegyződik a teljesítményünk, de amúgy a pause menüből is menthetünk kedvünk szerint. Az irányítás is kitűnő volna, elvégre a szépen animált mozdulatok kivitelezése gyerekjáték – azért csak „volna", mert a kamerakezelés viszont eléggé el lett baltázva. Odáig nagyon profi a játék, hogy a jobb analóg karral manuálisan is forgathatjuk a nézetet, és az opciók között mind vertikálisan, mind horizontálisan átfordíthatjuk a kezelést (függően attól, hogy más játékokban hogy szoktuk meg), azonban hiába igazíthatunk utána a dolgoknak, ha egyszer automatikusan olyanokat ránt az „operatőr", hogy sokszor képtelen perspektívából kell játszanunk, és teljesen elveszítjük a fonalat, hogy merről is jöttünk és merre is tartunk. (Például: eltalálják Raymant, mire a kamera hirtelen 180 fokos fordulatot tesz.) Az utánigazítás mellesleg nem is mindenütt működik: néhol erőltetve van egy bizonyos nézet – jóllehet a körbenézés funkció azért ilyenkor is használható.

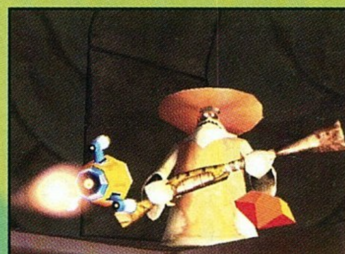
A nem túl profi kameraman kikezdte tehát az idegeimet, de azért megharagudni mégsem tudtam a játékra, mert hát az összes többi összetevő a helyén van. Mi sem bizonyítja jobban a Rayman 3 élvezeti értékét, minthogy nem tudtam megállni, hogy végig ne vigyem. Nagyjából 2-3 délután alatt sikerült ezt abszolválnom, ami jelzi: nincs egy súlycsoportban olyan játékokkal, mint a Jak and Daxter vagy Ratchet and Clank, de ha elvonatkoztatunk az ilyen kiugró remekművektől, azért ott van az élvonalban. Tény, hogy a Rayman első és második része az egyik legjobban fogyó európai játék mindmáig, és minthogy színvonalcsökkenésről nincs szó, Rayman alighanem hallat még magáról.

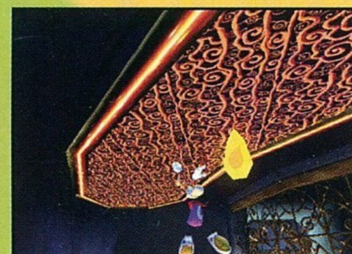
V.Z.
vzoli@ipma.hu

A FOTÓZÁS



Érdekes lehetőség, hogy a játék során bármikor lenyomhatjuk a Selectet, mire az akció kimerevedik, és kimenthetjük az aktuális képet a memóriakártyára. Profi fotóshoz hasonlóan magunk választhatjuk ki a perspektívát, mert bár az akció leáll, a kamerát oda igazíthatjuk ahova szeretnénk, s ráközelíthetünk az eseményekre vagy távolíthatunk is. Az elkészült képeket később a főmenü Album pontjánál nézhetjük meg.

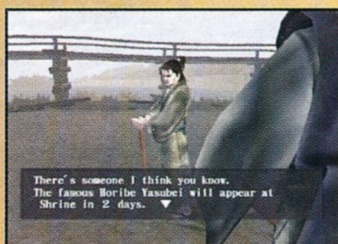




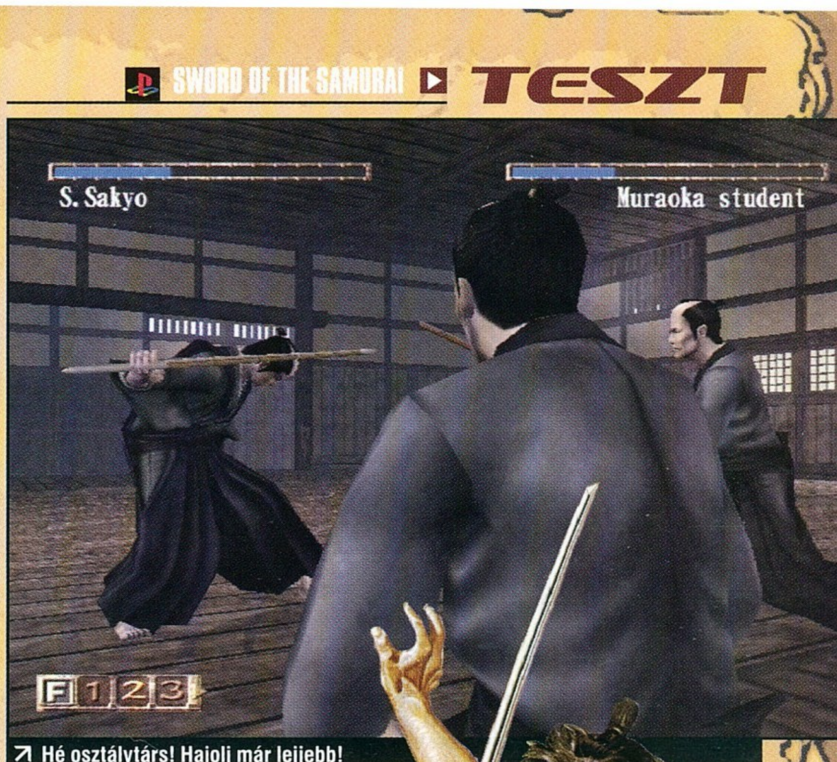
MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Passzolnak a feladatok az extra képességekhez ■ A harc és az ugrabugra jól kiegészítik egymást ■ Vicces bónusz játékok	■ Jak and Daxter *Sony* ■ Ratchet and Clank *Sony* ■ Rayman 3 *Ubi Soft*	GRAFIKA 81 HANG 91 SZAVATOSSÁG 70	85
ELLENE			
■ A kameranézet gyakran hibázik ■ Túlzottan elhülyülték sztorit ■ Lehetett volna több pálya	1 játékos	PAL	WWW.RAYMAN3.COM



↗ Üzleti elem a busidóban: a végén jól átvágnak!







↗ Hé osztálytárs! Hajolj már lejjebb!



■ Vívólecke hobbiszamurájoknak

SWORD OF THE SAMURAI

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** LIGHT WEIGHT **MEGJELENÉS** 2003.02.14. PAL

Vannak fejlesztők, akik kizárólag egy témára szakosodtak. A Light Weight például szemlátomást nem tud elszakadni középkori Japántól és a szamurájok világától: korábban – még a Square részére – ez a gárda készítette a Bushido Blade két részét PlayStationre, majd 2001-ben a Kengoval debütált PS2-n, s voltaképpen ez utóbbi játéknak a második része a mostani tesztünk tárgya. (Japánban meg is hagyták a címet Kengo 2-nek.)

Mi tagadás: van már tapasztalatuk a témában. Aki játékos formában akar megismerkedni a japán kardforgatási technikákkal, keresve se találhat kiválóbb alkalmat a Sword of the Samurainál. A dolgok közepébe vágva: az egész ott kezdődik, hogy kreálunk magunknak egy főhőst (tetszőleges külsővel és névvel), akivel elindulunk a szamurájjá válás rögös útján. Első állomásként belebotlunk néhány gyakorlatozó harcosba, s emberünk kedvet kap kiállni velük. A bambuszkardokkal vívott harcban alighanem alulmaradunk, viszont ajánlatot kapunk a tanítványok mesterétől, hogy csatlakozzunk az iskolájukhoz, s máris sínen van a karrierünk. Irány a Muraoka dojo, ahol magyarázatot kapunk olyan rejtélyes szavak jelentésére, mint a Ko, Tai, Ken, vagy a kumitachi. Szép sorjában mindent megtanulhatunk, de vigyázat: valóban tanulni kell. Ez nem az a játék, ahol megnyomjuk az X-et, és egyetlen kardcsapástól hat fej hullik a porba... Egy igencsak komplex – ugyanakkor rendkívül funkcionális – rendszert kell megismernünk, amivel tulajdonképpen magunknak kell összeállítanunk a harcosunk mozgáskészletét. Tapasztalati pontokból gazdálkodhatunk, melyekért elsajátíthatjuk a mozdulatokat, amiket a korábbi ellenfeleinktől lestünk el. Kilenc egyéni vívásformát kísérletezhetünk így ki, melyek közül egyszerre három lehet kiválasztva, s harc közben e három között szabadon váltogathatunk. A variációk szemléltetésére elég, ha csak annyit mondunk: csak vívóállásból 16 létezik, melyek mindegyikéből természetesen merőben más támadások indíthatók.

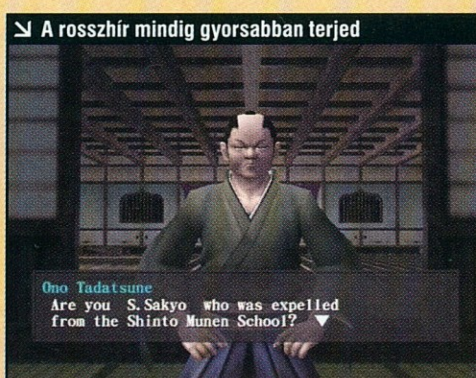
Védd magad!

Miután már kellő gyakorlatot szereztünk, próbára tehetjük magunkat úgymond „kültéri" bajnokságokon, s barátságos mérkőzéseken (azaz továbbra is bambuszkardokkal) állhatunk ki más szamurájok ellen. Annyi kihívást fogadhatunk el, amennyire csak futja az erőnk. Bár menet közben lassacskán gyógyulunk, azért nem árt jól taktikázni. Célszerű nem megvárni, amíg végül valaki leveri az emberünket, hanem időben kiszállni, mert a bölcs harcos felhívja magára a figyelmet, s ezáltal új irányt vehet

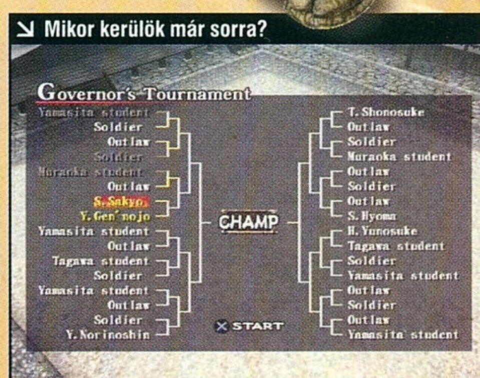
↘ Így lesz az útonállóból útonfekvő



↘ A rosszhír mindig gyorsabban terjed



↘ Mikor kerülök már sorra?





↗ Ma éjszaka már hat volt, ez a marha meg nullával kiállt ellenem?

JAPÁN NYELVLECKE

Botcsinálta szakértőként nem akarunk belemélyedni a japán vívás részleteibe, mindenestre az eredményes játékhoz nem árt tudni az alapmozdulatok – vagy ha úgy tetszik: katák – elnevezését.



KO (piros K) – Támadás. Az alaptámadás típusa függ attól, milyen vívóállásban (stance) vagyunk, és milyen technikákat tanultunk már meg. Egy bonyolultabb (30 pontos) szúrótechnika például frankón kombózható, s a megfelelő pillanatban elindítva szitává lyuggathatjuk vele az ellenfelet.

TAI (kék T) – Ellenállás, vagyis az ellenfél csapásának jól időzített hárítása, ami után azonnal ellentámadásba (Tai-Ko) mehetünk át. Az ilyen riposztok nem ritkán halálosak.

KEN (lila K) – Az ellenfél védelmének felszámolása. A folyamatos védekező állás nem kifizetődő, hiszen egy csapással vagy egy felütéssel rést lehet nyitni a „pajzson", s azonnal támadás kezdeményezhető. Itt kell megjegyezni: a leghatásosabb védekezés az elugrás (a futás gombbal), ami a kardot is kíméli.

Ezeken kívül a kard előrántása is lehet támadás, ami egy önálló kategória.

a karrierünk. Miután például egy embereket toborzó fickóval összejövünk, utána egy csomó munkát elvállalhatunk – de erről majd később. Még fontosabb, hogy egyes legyőzött ellenfelek beajánlanak minket a legkiválóbb kardforgatóknál, vagy információval szolgálnak, hogy azok hol és mikor fognak felbukkanni. Ha egy ilyen Kengo-harcost legyőzünk, az szerencsére nem lesz az ellenségünk, sőt: a formációit beépíthetjük a saját stílusunkba.

Ha unjuk a bambuszkardokat, részt vehetünk nem-hivatalos bajnokságokon is, melyek holdfénynél kerülnek megrendezésre, s növelhetjük a hírnevünket – pontosabban a rosszhírünket – azzal, hogy mennyi hullát tudunk gyártani egyetlen éjszaka leforgása alatt. Persze előfordulhat, hogy egy másik fickó dicsekedhet el a mi emberünk skalpjával, hiszen ilyenkoraz ellenfél kezében ugyancsak acélpenge van. A bajvívás roppant életszerű, tehát ha rosszul számítunk ki egy csapást, és beleugrunk az ellenfél döfésébe, akkor frankón felnyársalódik az emberünk. Ezenkívül vannak halálos technikák is, melyek nem csupán az életerőcsíkot csökkentik. Pontosabban csökkentik, csakhogy azon nyomban 100%-kal, s egy halálhörgés kíséretében messze spriccel a vér, majd az áldozat azonnal összeesik. A sebesülések egészen realisztikusak, úgyhogy a kisebb karcolások folyamatosan véreznek, amitől gyengülnek a harcosok. Aki súlyos sebeket kap, annak mindenképp igyekeznie kell mihamarább győzelemre vinnie a párbajt, ellenkező esetben csakhamar elvérzik. Az „időben kiszállni" elv itt még inkább követendő, mert bár a vérzés abbamarad új kihívás elfogadásakor, de az erő nem töltődik vissza. Erőt csak pihenéssel gyűjthetünk, ahhoz viszont szépen haza kell menni szunditani egyet.

Minden nap végén az otthonunka kerülünk, s ilyenkor láthatjuk, mennyit fejlődtünk, ugyanis akár egy RPG-ben, itt is egy rakás tulajdonság van nyilvántartva: erőnlét, regenerálódó képesség, gyorsaság, stb. A regenerálódás például nem árt ahhoz, hogy másnap reggel minél frissebben ébredjünk.

Egy átlagos nap

Reggelente az otthonunkból több irányba indulhatunk el, attól függően, hogy épp hol tart a történet. Muraoka mesternek például úgy kell bebizonyítanunk majd a felkészültségünket, hogy felkeressük a két rivális iskolát, és legyőzzük azok tanítványait, majd a mesterüket is. Utána már csak magán Muraokán kell túltennünk, aki végül benevez minket egy hivatalos bajnokságra az egyik kormányzóságnál. Az ilyen versenyeken nemcsak a hírnevünket öregbíthetjük, hanem feljebb is kapaszkodhatunk a társadalmi ranglétrán. Természetesen nem vérre megy a küzdelem, és nincs kiszállás. Egyetlen energiacsíkkal kell eljutnunk a döntőig, majd bajnokká válnunk. Elméletileg a többi versenyzőnél is ugyanez a helyzet, de a gyakorlat sajnos nem ezt igazolja: a profibb harcosok sérülések nélkül jutnak el hozzánk, ami jelentősen csökkenti az esélyeinket. Nagy gyakorlat – avagy nagy szerencse – kell egy torna megnyeréséhez. Persze a jutalom nem marad el. Szamurájunk először átköltözik a fővárosba, ahol további három dojo közül választhat, hol kívánja folytatni a tanulmányait. Bár inkább úgy mondhatnánk, hogy elölről kezdheti az egészet, hiszen az egyes iskolák még az alapmozdulatokat is másképp tanítják – tényleg iszonyú sok mozgás van. A szamurájjá válás másik velejárója, hogy el kell kezdeni a Bushido szerint élni. Ha céltalanul gyilkolászunk, kizárnak minket a komolyabb iskolákból, a mesterünkhöz való lojalitásunkat pedig azzal kell kimutatnunk, hogy nem használjuk soha más iskolák mozdulatait. Magyarán becsületesen, minden nap iskolába kell járni, s nem koncentrálni másra.

Pedig vannak ám csábító lehetőségek, hiszen útirányként jelenik meg a már futólag említett toborzó irodája is. Munkákat elvállalva már nemcsak passzióból onthatunk vért holmi éjszakai bajnokságokon, hanem nemesebb célt szolgálhatunk az acélpengével. (Kár, hogy a fővárosi mesterek ezt nem kultiválják.) Megvédhetünk mondjuk egy birtokot, emberrablók karmai közül szabadíthatunk ki egy kereskedőt, netán testőrködhetünk, sőt – ha nem törődünk a rossz hírnévvel – akár bérgyilkosságot is elvállalhatunk. Az egyszerű haramiák harctudással nem rendelkeznek, ezért az ilyen küldetéseknél nagyságrendileg felgyorsul a játék, kedvünkre kaszálhatjuk az ellent. Az elvállalható munkák szépen felkavarják a kissé langyos állóvizet, végre kimozdulhatunk a dojok és a bajnokságok világából – nagyon kellettek a játékba. Némely feladat hasonlóan a párbajokhoz 3D-s arénában zajlik, némelyek viszont rögzített kameraállásokkal vannak megoldva, ami erőteljesen az Onimushára emlékezteti az embert.

Egyéb kihívások

Hát nagyjából ennyi lenne, amivel egy dolgos szamuráj eltöltheti az idejét – a napok pedig telnek egymás után. Egyazon napon mindig csak egy dolgot tudunk tenni, tehát például vagy gyakorlunk, vagy valami versenyen indulunk, stb. Ha nagyon gyengélkednénk, külön van „rest", azaz pihenés opció is, ami egy egész nap ellazsálását jelenti. Igaz, ez időpocsékolás, hiszen ha barátságos mérkőzéseken nem kapunk be néhány vágást, folyamatosan visszatöltődik az energiánk.

Mindaz, amiről eddig szó volt, az a játék Bushido Quest üzemmódjára vonatkozik, viszont két másik mód is létezik. Érdekesség, hogy a feltápolt karakterünket ezekben is elindíthatjuk. A Versus mód tulajdonképpen ugyanolyan, mint bármely verekedős játék hasonló lehetősége, vagyis szimpla párbajokat rendezhetünk tetszőleges pályán – illetve azokon (16 közül), amelyeken már a Bushido Quest módban jártunk. Választhatunk magunknak ellenfelet egyrészt a játékban felbukkant szereplők közül (összesen 40 fickó létezik,

A JÓL VÉGZETT MUNKA ÖRÖME...

↘ Már csak ezt a kisfőnököt kell kardélre hányni...



↘ ...és fogadni a kiszabadított kereskedő háláját



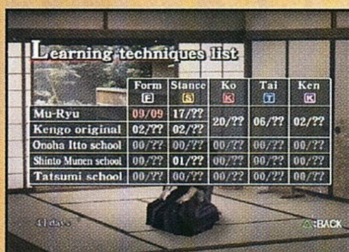


Még szerencse, hogy csak gondolatban hullik a vérem

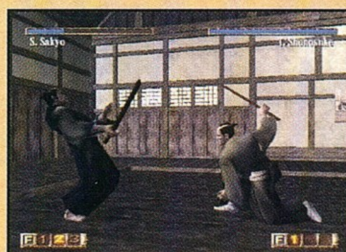
A SZAMURÁJ ÚTJA



Sajnos ez a játék közel sem olyan kalandos, mint a Way of the Samurai, hiszen a cél nem más, mint tökélyig fejleszteni emberünk harctudását. A tudásnak pedig az ismétlés az anyja, úgyhogy egy csomó időt kell eltöltenünk a dojokban. Mielőtt elindulnánk gyakorolni, a stílusunkat otthon a formációk módosításával (edit) állíthatjuk össze: kilenc formációt raktározhatunk el, melyek közül az Exchange paranccsal választhatjuk ki az éppen használni kívánt hármat. Ha már legyőztünk egy Kengo harcost, úgy annak formációi külön választhatóvá válnak, persze ezeken módosítani nem lehet. A kormányzósági tornákon kardokat is nyerhetünk, melyek közül szintén otthon, a Status menüben szelektálhatunk, s rögtön láthatjuk is, általa mennyit javul vagy romlik a harcképességünk.









ami karakterszámnak nem is rossz), vagy akár kihívhatunk egy másik játékost is, aki szintén használhatja a saját karakterét, ha az ő memóriakártyája is csatlakoztatva van.

A Time Attack mód elég rendhagyó lehetőség. A verekedős játékokban bevett szokás szerint ugyebár egymás után kéne jönniük az ellenfelek, akiket minél rövidebb idő alatt le kéne kaszabolni, ám ehelyett itt nekünk kell hozzájuk mennünk. Választhatunk, hogy egy bambuszligeten, egy folyómedren, egy szentély lépcsőjén, vagy inkább egy függőhídon akarunk-e végigrohanni, s az utunkba kerülő összes katonát le kell gyilkolnunk. Hogy minél hamarabb végezhessünk, ezeknek a katonáknak szerencsére elég csak egy találatot bevinnünk – hasonló az egész a Bushido Quest megbízásaihoz.

Tanulni jó?

A katana forgatásának fortélyait remekül el lehet sajátítani a Sword of the Samurai segítségével, azonban mégis: egy kicsit kevés ez a játék. Először is némileg vontatott a játékmenet. Az igaz, hogy a szamurájok életfilozófiája szerint fontos a türelem és tanulás, meg a pillanatoknak a kihasználása, azonban egy hétköznapi játékos valószínűleg türelmetlenebb annál, mint hogy naphosszat fakardokkal ütlegelje ugyanazokat az embereket ugyanazokban a dojokban, s ennek eredményeként mindig csak egy-egy új mozdulatot tanulhat meg. Hosszas, kitartó munkával igazán remek harctudásra lehet szert tenni, de másra nem igazán. Vannak új tornák és bajnokságok, és lehet előrehaladni a ranglétrán, de hiányzik az igazi sztori, ami motiválná a játékost. Mert hát a megbízások – melyeknél csak adott számú ellenfelet kell kinyírni – kalandosnak épp nem nevezhetőek. Minden szamurájnak volt egy ura, akinek hűséggel tartozott, volt egy célja, ami a tetteit igazolta – itt viszont a tudás megszerzése az egyetlen cél. (*Zoli, ugorj át a szomszéd szobába egy gyorstalpalóra a zen filozófiából! – a szerk.*)

Az irányításban szintén találtam kifogásolni valót. Például vajon miért nem lehet már a meghajlásnál eldönteni (amit egyébként sem lehet továbbnyomni), hogy melyik alapállásunkat választjuk a kezdésnél. Azt sem érteni, hogy blokkolás közben miért nem lehet váltani, vagy egy csapás közben már előre gondolkodni. A Pause-menüben pedig szívesen láttam volna egy kilépés vagy egy állástöltés opciót. Amikor egy tornán már az első fordulóban jelentős vérveszteséget szenvedünk, úgyis reménytelen a dolog, vajon miért kell szétveretni magunkat? Az állástöltés annál is inkább indokolt lett volna, mert vereség esetén mehetünk vissza gyakorolni, s csak utána nevez be minket újra a mester egy tornára. Ezt szerintem minden játékos hanyagolja, s emberünk otthonából úgyis kilépés lesz a dolog vége, tehát csak menükben való lépkedéssel telik el egy csomó idő. Az pedig tényleg csak időhúzás, hogy a hivatalos bajnokságoknál szép komótosan sorsolódik ki, ki kit győzött le, mire végre emberünk eljut a maga ellenfeléhez, és hozzáfoghatunk a mi fordulónkhoz. (Mellesleg a sorsolás úgyis mindig azzal zárul, hogy a neves versenyzők bennmaradnak, és a „futottak még”-kategóriába tartozók kiesnek.) A lassúság miatt gyakran felmerülhet bennünk a seppuku gondolata – és nem csupán virtuálisan.

Az említett holtidőket leszámítva azt azért meg kell hagyni: a menük elrendezése és az egész játék felépítése roppant ésszerű és célszerű. Nincsenek felesleges kitérők, lényegtelen sallangok: mindegyik menüpont ott van, ahol lennie kell, és mindegyiknek jelentős funkciója van. Közjátékok csak minimális mértékben szakítják meg a játékot, ami miatt első nekifutásra kissé száraznak tűnhet a dolog, de biztosíthatok mindenkit, hogy még a meglévő betéteket is soknak találjuk, amikor már a századik megmérettetésünkhöz szeretnénk végre valahára eljutni. Szóval jó, hogy nem vitték túlzásba őket.

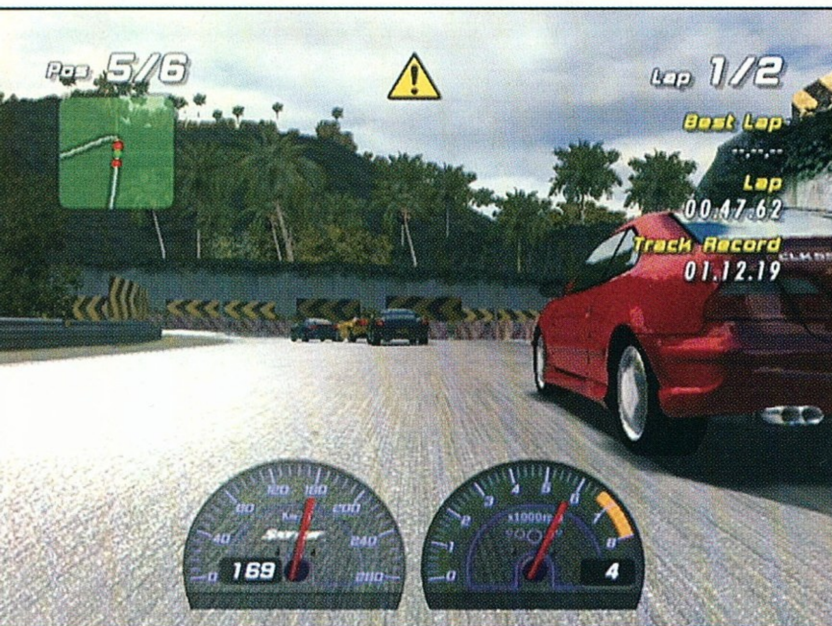
A játék grafikája ugyancsak rendezettnek tűnik: a hátterek egyáltalán nem rosszak, noha igazából a lényegre koncentráltak, vagyis a harcosok kidolgozására. A külsejük és a mozgásuk egyaránt nagyon élethű. A vívómozdulatok reprodukálását nyilvánvalóan hozzáértő szemek kísérték figyelemmel, hiszen egy komolyabb mérkőzés – ahol nemcsak ostoba vagdalkozás folyik, hanem mindkét fél profi módon figyeli a másik mozdulatait – tényleg úgy néz ki, mintha egy japán szamurájfilm kockái elevenednének meg. Szemlátomást összecsapnak, csattognak a kardok, a harcosok üvöltve kezdeményezik a roppant erejű vágásokat és szúrásokat, és néha még kontaktusba is kerülnek egymással, amikor lökéssel vagy átdobással próbálkoznak. A mérkőzéseknek megvan az a lendülete, amitől teljesen valószerűvé válik a küzdelem. Jó példa erre, amikor az egyik fél futás közben kap halálos sebet, mire a kardját azonnal elejti és elvágódik, avagy megpördül a tengelye körül, ahogy épp benne volt a mozdulatban. A sérülés hollléte szintén befolyásoló tényező, tehát ha mondjuk az emberünk hasát metszették fel, akkor azon nyomban összegömbölyödik.

Összegzésképpen azt kell megállapítanunk, hogy ez a játék azon szűk játékosréteg tetszését mindenképp megnyeri, amelyik oda van a japán harcművészetért, és örömét leli annak virtuális elsajátításában. Félő azonban, hogy az olyan játékosok jóval nagyobb számban vannak, akik egy akciójátéktól pergő ritmust, kalandokat, és még sok más egyebet is várnak – amit ez a játék nem nyújthat.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

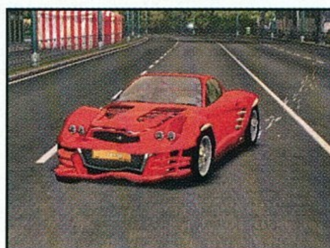
MELLETTE	EREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	
■ Rengeteg szépen kidolgozott mozdulat ■ Érdekes harcrendszer ■ Jól átlátható kezelés	■ Way of the Samurai *Eidos* ■ Sword of the Samurai *Ubi Soft* ■ Kengo: Master of Bushido *Crave*	GRAFIKA 88 HANG 79 SZAVATOSSÁG 72	80
ELLENE			
■ Nincs semmilyen sztori ■ A bajnokságok kicsit vontatottak ■ Lassan lehet haladni			

2 játékos PAL WWW.UBI.COM/UK/GAMES/SWORDOFTHESAMURAIPS2/



↗ Úgy nézem, nem ártana lassan elkezdeni fékezni


↗ Nyilván ez a darus kocsi lesz valamilyen főellenség





■ **Termelj többet, jobban élsz!**

RACING EVOLUZIONE

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** MILESTONE STUDIOS **MEGJELENÉS** 2003.02.19. **NTSC** 2003.02.07. **PAL**

A konzolok pályafutása során a hatalmas érdeklődési kör miatt a sportautó-szimulátorok mindig is jövedelmező befektetésnek számítottak. Ennek tökéletes példája a PlayStation2-re kiadott Gran Turismo 3, mely busás bevételt jelentett a kiadónak, és a megjelenése óta eltelt idő alatt – kategóriájában – egyetlen más játéknak sem sikerült komolyan megszorongatnia. Rengeteg bajnokságával, vásárlási és tuningolási lehetőségeivel, valamint a tonnányi eredeti autómárkájával még mindig ott trónol a szimulátorok képzeletbeli dobogójának tetején. Az Xbox megjelenésekor a piackutatók ügyesen felismerték a hagyományos közúti autóversenyek kategóriájában tátongó hatalmas űrességet, azonban az új konzolra elsők között kiadott Project Gotham Racing néhány érdekes újítása és a szép grafikai kidolgozása mellett sem volt elég meggyőző. A Microsoft konzolján a Sega már robbantott egy nagyot a Sega GT 2002-vel – ez a program már majdnem megütötte a Gran Turismo 3 színvonalát. Kétségtelen, hogy aki eredeti típusokkal megtűzdelt, élvezetes, minőségi autó-szimulátort tud alkotni, könnyedén meghódíthatja a „kiéhezett" vásárlóréteget. Az alkalmon természetesen kapva kaptak a fejlesztőcégek – rögtön négy is.

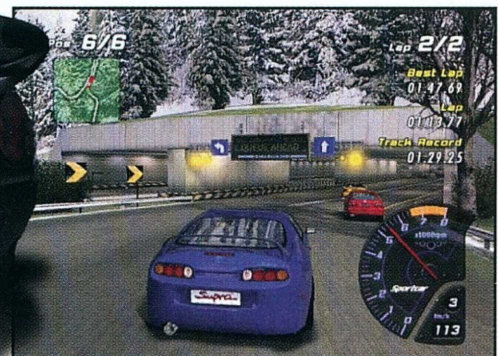
Az első három játék címéből (Mercedes-Benz World Racing, Lamborghini, Lotus Challenge) már sejteni lehet, hogy ott csupán az adott szponzor kocsijainak gázpedáljait taposhatjuk, azonban a Milestone által fejlesztett – a tengerentúlon Apex néven megjelenő – Racing Evoluzione összesen 12 autógyár gépcsodáit vonultatja fel.

A játékot elindítva bizonyára rögtön mindenki a Quick Race irányában nyújtózkodik, azonban itt meglepetten tapasztalhatjuk, hogy mindösszesen egy-két autó és pálya áll csak rendelkezésünkre, a többi aktiválásához a Dream Mode-ban elért sikerekre van szükség. Az egyelőre még elérhetetlen típusok között mazsolázva viszont örömmel tapasztalhatjuk, hogy legendás márkák (Toyota, Mercedes, Lotus, Renault, MG, Chevrolet, Ford, Mitsubishi, Aston Martin, Dodge, Ascari, Jaguar) összesen mintegy 80 autócsodával képviseltetik magukat – a Ford Mustang legújabb, cabrio változatától kezdve egészen a Le Mans-i futamokon használt Aston Martin DB7-ig.

A Racing Evoluzioneről olvasott előzetes információk és reklámok alapján minden bizonnyal a „saját autógyárat építhetsz" kifejezésre kaptátok fel a fejeteket legtöbben. Bizony – mint azt már az intró is sejteti – a játék alapvetően ezen lehetőség köré épül. A nagy vállalkozásba a főmenü Dream Mode opcióját választva kezdhetünk bele, melyet a kezdeti időszakban egy lerobbant benzinkút hátsó szerelőműhelyében fogunk pátyolgatni. Első feladatunk a prototípus megépítése lesz, melyet háromféle terv közül választhatunk ki. (Ezek érdekessége, hogy az Infogrames a program fejlesztése előtt egy pályázatot írt ki Európában az amatőr mérnökök között, melynek eredményeképp született meg ez a három koncepció, illetve a későbbiek során látható más tervrajzok.) A következő fontos lépés a gyár nevének kiválasztása lesz – mely sajnos csak nyolc karakterből állhat, így szörnyű szívfájdalmunkra kénytelenek voltunk az ugyan elég olaszosan hangzó Multipla helyett inkább Zastava néven feliratkozni az autógyártás halhatatlanjai közé (az meg már kicsit „kelet-olasz"). Amennyiben túl vagyunk „gyermekünk" keresztelőjén, jöhet leendő márkánk logójának kiválasztása a húsz darabot számláló garnitúrából, ahol elég rendes volt a fejlesztőktől, hogy az első öt logót úgy alakították ki, hogy az tartalmazza gyárunk nevének kezdőbetűjét. Az adminisztrációs ügyek elintézése után szerelőnk bemutatja leendő munkahelyünket, amely a későbbiekben fokozatosan fejlődni és bővülni fog, a cégünk pedig ezalatt új munkatársakkal (titkárnő, menedzser, kutatómérnök) is gyarapszik.

De ne szaladjunk ennyire előre: ezekhez a sikerekhez először is sokat kell gyakorolnunk a tesztpályán – főleg a kézifékes kanyarokat, melyekre a későbbiekben nagy szükség lesz. Ha kellően kiedzettük magunkat, és kiválasztottuk kocsink kívánt színét, akkor az ajtón lévő versenynaptár segítségével neki is vághatunk a bajnokságoknak. Kezdőként legelőször is az amatőr kategóriába csöppenünk, ahol újdonsült járgányunkkal olyan kocsik ellen versenyezhetünk, mint a Mercedes SLM 230, Renault Spider, vagy Toyota MR2. Ha sikeresen abszolváltuk a kezdeti megmérettetéseket (az első négy befutó között voltunk), akkor felkerülünk az újságok címlapjára, mely egy fontos lépés a hírnév megszerzése, ezen keresztül pedig a típus sorozatgyártásának beindítása felé. Előbbi ugyancsak fontos momentuma a pályafutásunknak, mivel ettől függ a rendelések száma: ha nem vagyunk képesek jó helyezéseket elérni a versenyeken, akkor egyszerűen nem tudjuk autóinkat eladni – bevétel híján pedig nem is fejleszthetünk újakat. Ha viszont jönnek a











↗ A kettő közt talán még pont elférek

jobbnál-jobb eredmények, akkor a polcon lévő kupák mellett szaporodnak megrendeléseink is. Sőt néhány futam között különböző speciális kihívásokat (Challenge) is kaphatunk, s az azokon elért kiváló eredmények egy szempillantás alatt feltornázhatják az autóink iránti keresletet. Ezek a feladatok meglepően ötletesek: előfordul például, hogy az autópálya-rendőrség által kiírt pályázaton kell bizonyítanunk, hogy a mi típusunk a legmegfelelőbb a járőrautók következő generációjának pozíciójára. Ezentúl az autós magazinok által kihirdetett, „Az év legjobb konstrukciója" címért is többször rajthoz kell állnunk.

Az első néhány méter megtétele után a – jó értelemben vett – sokkoló látvány bizonyára mindenkit elkápráztat. Az átlagosan 11 ezer poligonból felépülő országúti bestiák fényezése félelmetesen szép, köszönhetően a profin kidolgozott, valós idejű tükröződésnek, mely még a disztárcsákon is tökéletesen látszik! Erre még rátesz egy lapáttal a környezet elképesztő részletessége: az aszfaltról visszaverődő fények, a fák lombjai közt átszűrődő reggeli napsugarak, és az ellenfeleink hasonló alapossággal kidolgozott négykerekűi. Szintén nagyon fontos, hogy ilyen látvány mellett nem lassul le egy pillanatra sem a képfrissítés. A Racing Evoluzionében nem találkozhatunk olyan bosszantó trükkökkel, hogy a memória szűkössége miatt az orrunk előtt jelennek meg a tereptárgyak, avagy ködbe vész a távoli táj – még a kétjátékos, osztott képernyős mód által állított szokásosan problémás akadályt is könnyedén veszi a grafikus motor. A kocsik mozgása is elismerést érdemel, a visszajátszásokban jól lehet látni még azt is, ahogy dolgoznak a lengéscsillapítók. Igaz, hogy az irányítás talán túlságosan arcade-jellegűre sikerült, mivel csak nehezen csúszhatunk meg a kanyarokban, ám ennek ellenére az autó viselkedése egy nem kimondottan szimulátornak készült játékhoz képest jól el van találva.

Ugyanez a profi munka jellemzi a pályák kialakítását, tervezését is. Három kontinens (Európa, Ázsia, Észak-Amerika) négyféle helyszínének (város, hegyvidék, versenypálya, stadion) összesen mintegy 50 pályáján koptathatjuk a virtuális aszfaltot. Mindenhol változatos tereptárgyakat láthatunk az út szélén – az ázsiai városban például manga-reklámok futnak az óriáskivetítőkön, a hegyekkel övezett tó fölött sirályok köröznek, néhol pedig egy-egy utasszállító repülőgép készülődik a leszálláshoz. Érdemes Time Attack módban (azaz ellenfelek nélkül) szépen lassan végigmenni a kígyózó hegyi pályákon, gyönyörködni a távolban lévő, már-már fotorealisztikusan feltűnő hófedte hegycsúcsokban és hallgatni az út fölött összeboruló fákon csicsergő madarakat. Fantasztikus élmény!

A programozók beírhatnak maguknak még egy piros pontot, mivel a vetélytársaink mesterséges intelligenciája illeszkedik a kezdő versenyzőkhöz is: a konkurensek gyakran elfékezik magukat egy kanyar előtt, túl nagy íven fordulnak, kakaskodnak egymással, melynek hatására aztán szépen kicsúsznak. Az is előfordul, hogy előzni próbálnának minket, de látják, hogy túl szűk a hely és inkább visszaveszik a gázt, majd várnak a következő lehetőségre. A játék tesztelése előtt olyan véleményeket olvastam az internetes fórumokban, melyek szerint páran nem voltak kibékülve a sebességérzettel, ami ugyanis szerintük még az NFS: Hot Pursuit 2 Xbox-verzióját is alulmúlja. Az első fél órában bennem is hasonló gondolatok kezdtek megfogalmazódni, amikor az autóm száguldás helyett a reumás csiga effektust produkálta. Később azonban ez a véleményem szép lassan szertefoszlott, amikor megnyertem a jogot a felsőbb kategóriás járgányok gyártásához. Itt már a motorhangok mellett a sebesség érzete is teljesen reális.

A játékban összesen négy fő kategóriába (Roadster, Sportcar, Supercar, Dreamcar), ezen belül pedig – a végsebességek szerint – háromféle alkategóriába (utcai, átmeneti, verseny) vannak besorolva az eredeti és a fantáziaautók egyaránt. De mit sem érnek a drágán licencelt kocsik egy játékban, ha 200-zal egy betonfalnak hajtva is karcolás nélkül pattanunk

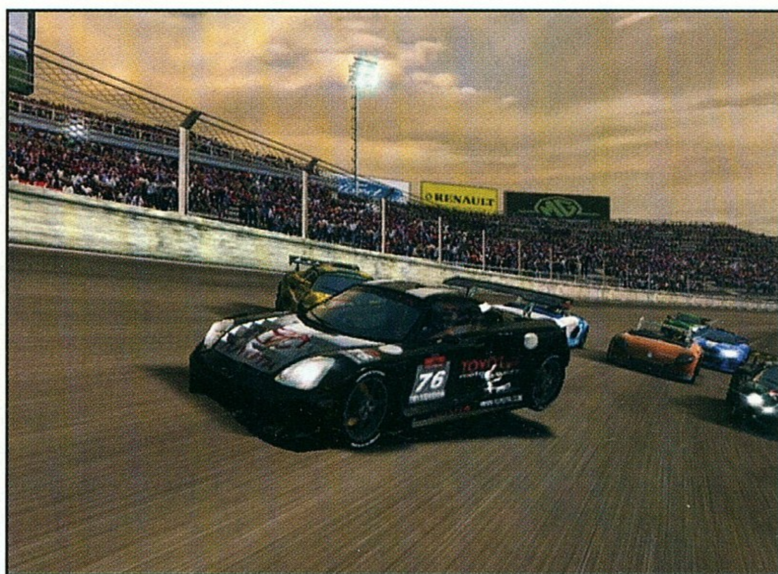
KI A LEGÉNY A SZALAGKORLÁTON?

Nehéz döntés előtt áll, aki mostanában jutott Xboxhoz, és ízlésének megfelelő autóversenyre vágyik. A boltok polcairól számtalan doboz néz farkasszemet a vásárlóval, és elég gyanúsan mindegyik azt hirdeti, a kategóriában nála jobbat nem találunk... Alábbi összehasonlító táblázatunkkal megpróbálunk egy kis útmutatást nyújtani az Xboxos autóversenyek káoszában. Abszolút győztest természetesen nem akarunk hirdetni, mivel mindenkinek más és más az ízlése.

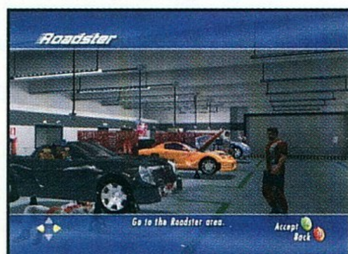
	PROJECT GOTHAM RACING	BURNOUT	SEGA GT 2002	NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	RACING EVOLUZIONE	MERCEDES-BENZ WORLD RACING
VEZETHETŐ KOCSIK SZÁMA	25	9	125	49	76	109
VEZETHETŐ KOCSIK TÍPUSA	*Licencelt sportautók*	*Fantáziaautók*	*Licencelt modern és '60-as, '70-es évekbeli sportautók*	*Licencelt sportautók*	*Licencelt sportautók és fantáziaautók*	*Csak Mercedesek*
TÖRHETŐ AUTÓK	nem	igen	nem	igen	igen	igen
PÁLYÁK SZÁMA	200+	16	12	30	50	96
TÖBBJÁTÉKOS MÓDOK	*2 vagy 4 játékos osztott képernyőn*	*2 játékos osztott képernyőn*	*2 játékos osztott képernyőn*	*2 játékos osztott képernyőn*	*2 játékos osztott képernyőn*	*2 vagy 4 játékos osztott képernyőn*
KÜLÖNLEGES EXTRÁK	*Hallgatható rádióadók*	*Valóban (!) ripityára törhető autók*	*Tuningolási lehetőségek, versenyzői karrier*	*Rendőrségi üldözések, dupla „campaign"-játékmód*	*Saját autógyár*	*Állítható a szimuláció és az arcade mód aránya*
MEGJELENÉS (PAL)	2002. március 14.	2002. április 26.	2002. november 8.	2002. október 25.	2003. február 7.	2003. február 28.
MULTIPLAY! LAPSZÁM/ÉRTÉKELÉS	-	-	2002. november 86%	2002. december 72%	2003. március 88%	2003. március 76%



↗ Közel 200-as tempónál nem érdemes kakaskodni...


↗ ...mert csak ez sül ki belőle









le róla… Itt kérem más a helyzet! Noha nem valami élethű a törési modell, azért rendesen gallyra lehet vágni a kocsit: a visszapillantótükröket egyenként letörhetjük, leszakadhat az első és a hátsó lökhárító, kitörhetnek az első és hátsó lámpaburák, és persze deformálódhat a kasztni is. Ha véletlenül keresztbefordulunk az úton, és oldalról belénk viharzik az egyik vetélytársunk, akkor az autónk oldala derekasan behorpad. Külön érdemes viszont kiemelni a már említett lökhárítókat, melyek leszakadva az aszfalton szikrákat vetnek. (Igaz apróság, de nagyon érdekes: ha például a bal oldalon fityeg az elem, és ugyanabba az irányba kanyarodunk, akkor a súlypont-áthelyeződés miatt a szikrázás megszűnik, míg egyenesbe nem kerülünk. Elképesztő, hogy még ilyesmikre is gondoltak a készítők!)

Sajnos azonban sikerült néhány pici, de annál bosszantóbb hibát is benne hagyni a játékban, melyek – ha kis mértékben is, de – rontanak a Racing Evoluzione élvezetén. Az egyik legszörnyűbb a hangeffektek gyengesége, ugyanis a Dolby Digital 5.1 támogatás ellenére a két kocsi ütközésénél vagy a falnak csapódáskor hallható csörömpölés az egyik legamatőrebb, amit valaha is hallottam. (Igen találóan jellemezte úgy valaki, hogy az ütközés hangja pont olyan, mint amikor két bevásárlókocsit tolnak egymásnak.) Hasonló a helyzet a zenékkel is. A futamok alatt hallható tuc-tuc dallamok könnyen az őrületbe kergethetik az embert, ezért érdemes beállítani néhány saját albumot, melyek lejátszását szerencsére támogatja a program – néhány Offspring, vagy Sum 41 szám például sokkal jobban fel tudja dobni a hangulatot. Sajnos azonban a futamok közben csak egy véletlenszerűen kiválasztott dal ismétlődik, mely egy hosszabb pályán nem éppen barátságos. Említhetnék még azt a dühítő jelenséget is, hogy az ellenfeleinket egyszerűen képtelenek vagyunk kipörditeni a pályáról, csak akkor tudjuk őket – szó szerint – kivonni a forgalomból, ha felpasszírozzuk a szalagkorlátra. Vehetjük azt az esetet is, hogy ha nekimegyünk valakinek hátulról, akkor a mi kocsink túlságosan is lelassul, viszont az övé szinte megtáltosodik, és a fizika szabályainak ellentmondva gyorsul fel. (Szerencsére ez fordítva is működik...) A hangokon és zenéken kívül meg kell még említeni az előbbiekben dicsért mesterséges intelligencia egy hibáját is: elég gyakran folyamodik kegyes csaláshoz, vagyis nagyon barátságos a handicap-effekt. Ha például lecsúszunk az útról, és elhúz mellettünk a mezőny, akkor néhány másodpercen belül könnyedén utolérhetjük őket, magyarul a játék hozzánk igazítja a sebességüket. Sok esetben hiányolni fogjuk a visszapillantó-tükröt is, igaz az Y gomb megnyomásával hátra tudunk nézni, de ez a megoldás a kanyargósabb hegyi pályákon nem éppen kifizetődő, mert a következő pillanatban könnyen a sziklafalra kenődve találhatjuk magunkat. Ugyancsak kisebb hibának tekinthető, hogy még keményebb fékezésnél sem marad fekete guminyom az aszfalton, csak az irdatlan füstfelhő látszik.

A mostani számban tesztelt két autós játék közül a Mercedes-Benz World Racing inkább a szimulációra helyezi a hangsúlyt, míg a Racing Evoluzione a játéktermi versenyek hangulatát próbálja a szobánkba varázsolni. Meg kell hagyni, hogy ez teljes mértékben sikerül is neki, ugyanis a változatos bajnokságok mellett olyan grafikával rendelkezik, mellyel eddig kevés konzolos autóverseny büszkélkedhet. Talán csak az adhat némi keserű szájízt, hogy négykerekűinket nem tuningolhatjuk, illetve nem kereskedhetünk velük. De emiatt ne bánkódjon senki, ugyanis bátran kijelenthetjük, hogy végre egy olyan gyönyörű grafikájú és élvezetes autóverseny született Xbox-ra, mely már-már megközelíti azt a színvonalat, amit a Gran Turismo 3 nyújtott PS2-n.

Castor
castor@ipma.hu

A FEJLESZTŐCSAPAT

Az olasz fejlesztőcsapat első munkája a Super Loopz című logikai játék Super Nintendo konverziója volt, amely csak a japán piacra készült. A fiatalokból álló gárda a Virgin Interactive által 1995-ben kiadott Screamer című autóverseny sikere folytán vált hirtelen népszerűvé. A második rész megjelenése előtt döntötték el, hogy versenyjátékokra specializálódnak, melynek okán jobbnak látták, ha rögtön nevet is változtatnak – így 1996 után programjaik intrójában már stílusosan a Milestone (Mérföldkő) animáció díszelgett. A cég életében három évvel ezelőtt történt egy fontos esemény, ugyanis felkérést kaptak a hivatalos Superbike-bajnokság jogaival rendelkező Electronic Arts-tól egy motoros játék elkészítésére. A PlayStationre is kiadott Superbike World Championship játékok évről-évre (1999, 2000, 2001) a kategória legjobbjainak számítottak, köszönhetően a jól eltalált irányításnak és a szép grafikának. Mára a Milestone Olaszország legnagyobb játékfejlesztő cégének számít, melyet a versenyjátékok terén szerzett óriási tapasztalatuknak köszönhetnek.



MELLETTE
- Fantasztikus grafikai megvalósítás
- Rengeteg licencelt autó, amik törnek is
- Mesterien megtervezett pályák

ELLENE
- Gyenge hangok és zenék
- Nincs visszapillantó-tükör
- Nincsenek tuningolási lehetőségek

PEREPUTTY
- Racing Evoluzione *Infogrames*
- Sega GT 2002 *Sega*
- Mercedes-Benz World Racing *TDK Mediactive*

1-2 játékos PAL WWW.APEX-GAME.COM

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	94
HANG	72
SZAVATOSSÁG	89

ÍTÉLET
88

TÖRNI, VAGY NEM TÖRNI; VENNI, VAGY NEM VENNI? – EZ ITT A KÉRDÉS!

Ebben a hónapban a Racing Evoluzione és a Mercedes-Benz World Racing kapcsán két olyan játékkal is találkozhattunk, melyekben eredeti autómárkák szerepeltek. Mennyibe kerül egy ilyen licenc? Vajon miért nem törnek élethűen a kocsik? Hogyan avatkozhatnak be a gyárak a fejlesztés menetébe? Többek közt ezekre a kérdésekre is kerestük a válaszokat két magyarországi PC-s fejlesztőcsapat, az Invictus és a Clever's segítségével – ők ugyanis korábban már belekóstoltak az autók licencelése körüli bonyodalmakba, lévén a maguk mögött tudhatnak több ilyen játékot is.

MultiPlay: Tapasztalataid szerint mennyire fontos, hogy egy játékban valódi autómárkák szerepeljenek? Mennyire van ez hatással az eladásokra?

Kozák Tamás (Invictus): Ezt nehéz megítélni, mert senki sem készítette még el a játékát egy időben licencelt kocsikkal és azok nélkül... Mindenesetre a kiadók arra törekednek, hogy az autós játékaik minél inkább hasonlítsanak a mindennapi valóságban látottakhoz, ehhez pedig nem átallnak kemény pénzeket fizetni az autógyártóknak egy-egy autó licencéért. Valószínűleg nem véletlenül: az emberek szeretnék a saját, vagy az álmaikban szereplő kocsikat kipróbálni a játékokban is, és olyan sebességgel ütni a járgányt, amit az életben nem mernének megtenni.

MP: Ha egy kisebb fejlesztőcég szeretne felhasználni valódi kocsikat a programjában, akkor milyen utat kell bejárnia ehhez?

KT: Olyan kiadót kell találnia, amelyik hajlandó kifizetni a busás licencdíjakat. Egy kisebb fejlesztőcégnek kiadói hátszél nélkül nem éri meg licencelt autókkal próbálkoznia.

MP: A gyárak bizonyára nem adják oda senkinek sem a két szép szeméért a jogokat. Kérnek valamiféle referenciát, esetleg elkérik a fejlesztőcsapat előző játékait?

KT: A gyár nem törődik a fejlesztőcsapattal, a kiadó „licenc department"-jével intéz el mindent. Szerény véleményem szerint a referenciák sem érdeklik őket – itt csupán pénzről van szó, az autógyárnak mindegy, hogy gagyi, avagy fenomenális-e a játék, csak fizessék ki a megszabott árakat. Erre ma már kitaposott utak vannak, és nem nagyon térnek el ezektől. Természetesen más, ha egy Mercedes-Benz World Racingről vagy egy Lotus Challange-ről van szó, ahol a gyár konkrétan támogatja a fejlesztést.

MP: Ha a gyárak beleegyeztek a típusaik használatába, akkor milyen feltételeket szabnak?

KT: Időben, előre érkezzen meg a pénz... Komolyra fordítva a szót: az autónak arányaiban és apró részleteiben is meg kell egyezni a valós járművel, menettulajdonságaiknak viszonylag reálisnak kell lennie, tehát mondjuk nem mehet egy Skoda gyorsabban, mint egy Audi TT. Igaz, ezt nagyban befolyásolja a játék fizikája és stílusa is. Nem várják el azért egy arcade-játéktól, hogy úgy működjön, mint egy szimulátor.

MP: Az eddig megjelent játékokban szinte sosem törtek a licencelt kocsik. Mi ennek az oka?

KT: Az autógyártók nem szeretik, ha a járgányaik negatív színben jelennek meg. Nem érdekük, hogy valaki – akár csak egy játékban is – úgy lássa az autójukat, hogy sérülékeny, egy kőre futva megpördülhet és totálkárosra törhet. Vannak azért kivételek is: a TOCA Race Driver és a Colin McRae Rally például nagyon szépen modellezett töréseket mutat be a licencelt járműveken – ellenben egy sikeres Burnout 2 is már csak kitalált kocsikkal adja elő a nagyvárosi karambolokat. Ma már a gyárak külön árakat szabnak: nyilván olcsóbb, ha kizárólag csilli-villik a kocsik a játékban, és költségesebb, ha le is amortizálódhatnak. Külön árak vannak az apróbb sérülésekre (pl.: Need for Speed), és egészen horribilis összegeket kérnek egy licencelt roncsért.

MP: Szerinted a törés hiánya mennyire befolyásol egy autószimulátort a játékosok szemében?

KT: Számunkra nagyon fontos a törés, és a kiadónk is ragaszkodik hozzá, hogy olyan alapos és részletekben gazdag törést adjunk elő, amilyet csak tudunk. Éppen ezért az új játékunkban (akárcsak a Street Legalban) nem a kocsik, hanem más elemek lesznek licenceltek.

MP: A konzolos autós játékok közül neked személy szerint melyik a kedvenced, és miért?

KT: Leginkább a Burnout 2-nél éreztem azt, hogy alig tudom letenni, de szerintem ez már csak szakmai ártalom – mivel ez is autós játék, szép grafikával, fantasztikusan látványos karambolokkal és pergő játékmenettel.

MultiPlay: Miután átvonultunk kettes számú tetthelyünkre, rögtön térjünk is a lényegre. Mennyire drága mulatság egy ilyen licenc megszerzése?

Pozsgay Gyula (Clever's): Ezeket a licenceket nagyon eltérő árakon lehet megszerezni, a több tízezer dolláros összegtől a teljesen ingyen felajánlott jogokig mindennel találkoztunk.

MP: Amikor az autógyárak zöld utat adtak, akkor pontosan milyen információkat bocsátottak a rendelkezésetekre az adott típusokkal kapcsolatban, illetve milyen kikötéseket tesznek (pl: jogi információk feltüntetése a programban)?

PGY: Az információkat, paramétereket mi magunk szereztük be különböző forrásokból, katalógusokból és az internetről. A jogi információkat pedig a játék elején pontosan fel kell tüntetni, ezenkívül a dokumentációnak, azaz a kézikönyvnek és a doboznak is tartalmaznia kell ezeket.

MP: Volt olyan eset, hogy valamelyik típust szerettétek volna belerakni a játékba, de az adott gyártó hallani sem akart róla, vagy pedig irreálisan magas pénzösszeget szabott meg?

PGY: Előfordult, hogy nem tudtunk megegyezni egy típusban – mi egy régebbi modellt szerettünk volna szerepeltetni, a gyár viszont egy újabbat kívánt. Végül nem tettük bele egyiket sem... Akadt olyan eset is, hogy semmilyen módon nem tudtuk elérni a gyárat.

MP: Az autó szimulátorokban a licenckérdések miatt nagyon oda kell figyelni az egyes részletekre. Nektek mi jelentette a legnagyobb akadályt?

PGY: Minden autógyár ellenőrizte a modelleket, miután azok elkészültek, de mivel nem kellett lényegesen módosítanunk semmit, ilyen akadályokkal így nem találkoztunk.

MP: Előfordult a játék fejlesztése során, hogy valami nem tetszett az autógyáraknak (például a kocsi viselkedése), és így azt nektek utólag ki kellett javítani?

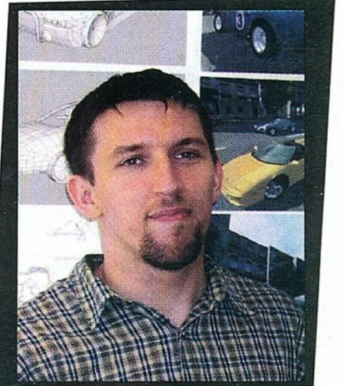
PGY: A töréssel voltak problémák, nem is engedélyezték a végleges játékban. De általános tendencia, hogy a gyárak nem szeretik, ha összetörnek a járműveik.

MP: A Screamer 4x4 című terepjárós játékotok kiadása után érkeztek visszajelzések a felhasznált típusokkal kapcsolatban?

PGY: Igen, több helyről is – és általában meg voltak elégedve a programmal. Kaptunk meghívásokat különböző terepjárós találkozókra is.

MP: A konzolos autós játékok közül neked személy szerint melyik a kedvenced, és miért?

PGY: A Gran Turismo 3-mat szeretem, mivel rendkívül sok lehetőség van benne.


↗ Pozsgay Gyula – Clever's


↗ Kozák Tamás – Invictus





↗ Hernyóból lesz a medikit, rúgjuk szét bátran!


↗ Itt zuhant le a D-rationk, a vonat és persze mi is...

Fellegekbe emelő földalatti világ

BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER

TÍPUS RPG **KIADÓ** CAPCOM **FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2003.02.19. **NTSC**



A Breath of Fire-sorozat – bár népszerűsége nem akkora, mint az etalonnak számító Final Fantasy-é – nagy és dicső múltra tekinthet vissza. Az első két rész még Super Nintendon jelent meg 1993-ban és 94-ben (ezek nemrég kijöttek GameBoy Advance-ra is). Ezután következett a PlayStation platform két résszel, és most megérkezett az első Playstation2-re készült rész, a Dragon Quarter. A játék egy föld alatti civilizáció berkeiben játszódik, ahol minden embernek van egy bizonyos D-ratio-nak nevezett pontszáma, amely minél nagyobb, annál magasabb társadalmi pozíciót tölthet be. A nagy testvér szerepét egy bizonyos Biocorp nevű cég játssza, ők gőzerővel tenyésztenek genetikailag módosított mutáns lényeket, úgynevezett gene-eket. Ezeknek a lényeknek van egy rossz szokásuk: el-elszabadulgatnak a rabságból, és veszélyeztetik a békés polgárok biztonságát. A féken tartásuk feladata a rangerekre hárul. Hősünk, Ryu is egy ilyesféle rendfenntartó, aki a maga 1/8192-es D-ratio-jával jó eséllyel örökre a közkatonák sanyarú életét éli – hacsak nem történik vele… valami. Az aktuális feladat nem tűnik valami izgalmasnak: a várt gene-vadászat helyett csupán egy szállítmány biztonságára kell felügyelnie. No, ahogyan azt a feladatra kapott társunk, Bosch (aki az 1/64-es D-ratio-jával bizony jócskán Ryu felett jár) meg is jegyzi, ez inkább gizda kezdőknek való feladat. Hmm, mi végül is kezdők lennénk, úgyhogy nekünk jól is jön – legalább megismerkedünk egy kicsit ezzel a fura világgal és lakóival.

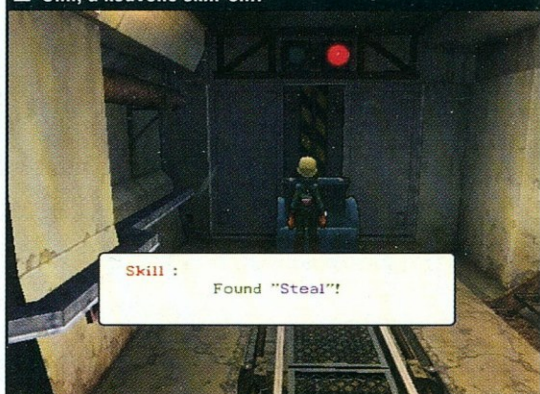
Amíg eljutunk a szállítmányig, igyekezzünk elsajátítani a játék harcrendszerét, ami a hangzatos PETS (Positive Encounter and Tactics System) nevet viseli, és lehet, hogy eleinte kissé szokatlan lesz. Ám miután kiismerjük, remekül használhatóvá válik. Kezdjük azzal, hogy nincsenek véletlenszerűen felbukkanó csaták: csak olyan ellenfelekkel kell megküzdenünk, amelyeket mászkálás közben is láthatunk. Ráadásul a csalétkeknek és csapdáknak köszönhetően meg sem kell küzdenünk minden egyes felbukkanó lénnyel. Miután vannak olyan gene-ek, melyek az első találkozásnál még túl nagy falatot jelentenének számunkra, vagy esetleg túl sokan támadnának egyszerre, egy jól elhelyezett csalival elkerülhetjük az összetűzést. A felbukkanó dögöket nem csak csalikkal kínálhatjuk meg, ugyanis különféle robbanószereket is használhatunk ellenük – ezek főleg akkor hasznosak, ha sok, ámde viszonylag gyenge lény támad ránk.

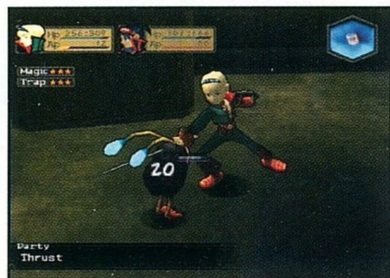
Minden küzdelem akkor kezdődik, mikor az ellenfél ütéstávolságon belül kerül. Amennyiben nem szeretnénk elveszíteni a kezdeményezést, akkor amint a közelünkbe ér egy lény, azonnal használjuk a támadás gombját, így az élen álló karakter kap egy szabad kört. Sajnos a többiek nem, ezért célszerű a legerősebb karaktert kiválasztani a csapat élére – kezdet-

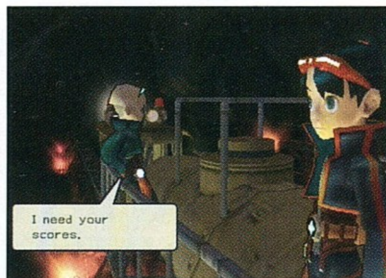
↘ Öcsi, azzal a pontszámmal a főnököm főnöke leszel!



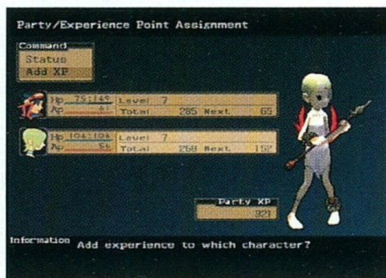
↘ Ohh, a kedvenc skill-em!













↗ Azok a vérvörös szemek nem sok jót ígérnek...

ben Boscht. Miután a csata megkezdődik, minden cselekedetünk (mozgás, támadások, varázslás – kivéve a tárgyhasználatot) meghatározott mennyiségű akciópontba kerül. A körülöttünk lévő zöld kör jelzi a területet, melyen belül mozoghatunk, ám vigyázzunk – sok mozgás után nem marad elegendő pontunk magukra a támadásokra.

A támadások három különböző csoportba vannak osztva: az első csoportba tartozók tíz, a másodikban találhatóak húsz, a harmadikban lévők pedig harminc akciópontba kerülnek. Általában igaz az, hogy minél több pontba kerül egy támadás, annál többet is sebez, ám vannak olyan ellenfelek, melyek egy-egy támadásra kifejezetten érzékenyek vagy épp ellenkezőleg, jóval ellenállóbbak azzal szemben. Vannak olyan támadások is, melyek nem csak sebeznek, hanem státusváltozást is okoznak (mint például Bosch Snakebite támadása, ami mérgez). Ezen kívül különféle támadásokat keverve kombókat is elő lehet hozni, bár ez igényel némi kísérletezést. Egy komolyabb csata vagy bossfight már alapos taktikázást igényel, mert bár a gyógyító kütyük használata nem kerül akciópontba, erősen limitált mennyiségük mégis óvatosságra készteti az embert. Célszerű a bekapott sebzések minimalizálására törekedni. El nem használt akciópontjaink bizonyos része hozzáadódik a következő körben kapottakhoz, és ezt egy komolyabb harcnál muszáj is kihasználnunk. Sajnálatos, hogy a karakterek által elfoglalt pozíció semmilyen látható hatással sincs a hatékonyságukra, tehát hiába kerítünk be, avagy támadunk hátba egy lényt, ezáltal nem jutunk semmiféle előnyhöz. Ha a csata nem alakul túl jól, és lehetőségünk nyílik a menekülésre, használjuk ki – ám ehhez általában szükséges egy nyitott ajtó közelsége. Vannak olyan helyszínek, ahol ránk záródnak az ajtók, és addig nem is jutunk ki, míg minden bent lévő lénnyel meg nem küzdöttünk.

A pályákon elszórva, ládákban és papírdobozokban, valamint a csaták után sokféle érdekességre bukkanhatunk. Találhatunk új specialitásokat, amelyeket valamelyik karakterünk által megtanulva hozzákapcsolhatjuk a fegyveréhez, páncéljához, esetleg pajzsához. A ?????-el jelzett talált tárgyak teljesen ismeretlenek számunkra – használatba vételükhöz be kell azonosíttatnunk őket az itt-ott előforduló szakemberekkel. Találhatunk save tokeneket, melyek a mentéshez szükségesek. Rajtuk kívül ehhez a procedúrához szükségeltetik egy terminál is (melyekkel nincs dugig a játék, úgyhogy amikor egy ilyenre bukkantam, és tokenem is volt, rögvest boldogan mentettem). A játék használ egy átmeneti mentésmechanizmust is. Átmeneti mentés akkor keletkezik, amikor abbahagyunk egy játékot és kilépünk belőle. Amikor folytatjuk a játékot, ez töltődik be, de egyúttal automatikusan és rögtön törlődik – tehát ezt mi nem tudjuk sajnos külön betölteni. A tárgylistában rendelkezésünkre álló hely a csapat nagyságától függ, de ezzel együtt is erősen korlátozott – igyekezzünk hát az éppen nem használt cuccaikat tárolásra lepasszolni. A legérdekesebb dolog, amit találhatunk, szerintem mégis a party XP nevezetű dolog. Ez ugyanis egy eltárolható és később bármely csapattagnak kiosztható tapasztalati pont mennyiség, ami remekül alkalmas arra, hogy a csapattagokat közel azonos fejlettségi szintre hozzuk egymással. Például mikor rábukkanunk Ninára (aki akkor még első szintű), Ryu már kb. nyolc-kilenc szinttel előzi meg – de a félrerakott party XP-ből Ninát is villámgyorsan felhozhatjuk közel Ryu szintjére.

Ha mindezek ellenére olyan helyzetbe kerülnénk, ahol kilátástalannak ítéljük a helyzetünket és ezen a mentett állás sem segíthet, bármikor feladhatjuk a játékot. Ilyenkor oly módon kezdhetjük újra, hogy bizonyos dolgokat (pl. D-ratio, skillek, tulajdonságok) megtartunk – ám vigyázzunk ezzel, túl sokszor nem szabad élni a lehetőséggel, mert a legyőzendő ellenfelek is egyre keményebbé válnak! Néhányszor mindenképp érdemes kihasználni ezt a lehetőséget, mert a sztori olyan részeibe is bepillantást nyerhetünk, melyek az első alkalommal rejtve maradtak előttünk. Nagy gond, hogy nincsenek olyan helyek, ahol csupán csak azért tudnánk harcolni, hogy karaktereinket fejlesztgessük kicsit („magyarul": nem tudunk tápolni...). Ha egy adott pályáról kipucoltuk a lényeket, ott már nem termelődnek újra, és – bármennyire is nem érezzük készen magunkat erre – tovább kell lépnünk, így könnyen belefuthatunk egy, az előbbiekben említett, kikényszerített újrakezdésbe.

Ahogyan haladunk előre a történetben, egyre furcsább dolgok történnek Ryuval. Hogy ki a barát és ki az ellenség, az percről percre változik. Lesz olyan, hogy valaki az először rakétával lövi ki alólunk a hidat és a vonatot, majd pacsizik velünk és beáll a csapatba. Hamarosan kiderül, hogy Ryut egy ősi sárkány szemelte ki megtestesülésének, és lehetővé tette, hogy sárkányképességeit használja. Ám ez egyszerre hasznos és átkos dolog is: habár ezek használata néha elengedhetetlen lesz, Ryu emberi esszenciájának darabjaival fizet érte. Ha túlságosan sokszor veszi igénybe eme adományt, akkor menthetetlenül elvész, és már jön is a randa GAME OVER.

A Dragon Quarter nem csak játékrendszerét tekintve nagyszerű, de a grafikai megvalósítása is igen jól sikerült és egyedi látványélményt nyújt. Először kicsit furcsálltam a cel-shaded poligonokból megtervezett figurákat – kissé rajzfilmszerűnek tűnnek a Final Fantasy megjelenítési formájával szemben. Ám az idegenkedés nem tartott sokáig, ugyanis Ryu, Njna és a többi karakter mimikája és gesztusai remekül érzékeltetik a szereplő érzéseit, indulatait és hangulatát. A szereplők köré felépített, kissé furcsa földalatti világ és a világot benépesítő lények is nagyon jól ki vannak találva. Példának okáért a pókok szeretnek a plafonon mászkálni, és ha nem vágyunk arra, hogy a nyakunkba essenek, nem árt felfelé is tekintgetnünk. Feltétlen meg kell említenem még a játék zenéit és hanghatásait, melyeknek nagy része van a játék egyedi atmoszférájának megteremtésében. Minden bizonnyal nagyon nehéz olyan, sokszor ismétlődő zenéket alkotni, melyek a sokadszori hallás ellenére sem lesznek idegesítők. A Capcom zeneszerzőinek ez nagyszerűen sikerült. Azt hiszem az eddigiekből nyilvánvalóvá vált, hogy a Breath of Fire sorozat legújabb részét nagyszerű játéknak tartom. Ebben ugyanakkora része van egyedi hangulatú világának, a briliáns PETS harcrendszernek és a megfelelően talált történetnek. Bátran ajánlhatom minden RPG-rajongónak, sőt azoknak is, akik csak most szeretnének megismerkedni e játékstílussal. A Breath of Fire senkinek sem fog csalódást okozni.

Draco
draco@chello.hu



MELLETTE

- Remek atmoszféra
- Az egyik legötletesebb RPG harcrendszer
- Nincsenek felesleges, véletlenszerű csaták

ELLENE

- A mentési rendszer nem igazán játékosbarát
- Könnyen kerülhetünk kilátástalan helyzetbe, amin csak egy hátrányokkal járó újrakezdés segít

PEREPUTTY

- Dark Cloud 2 – *Sony*
- BOF – Dragon Quarter – *Capcom*
- Galerians: Ash – *Sammy*

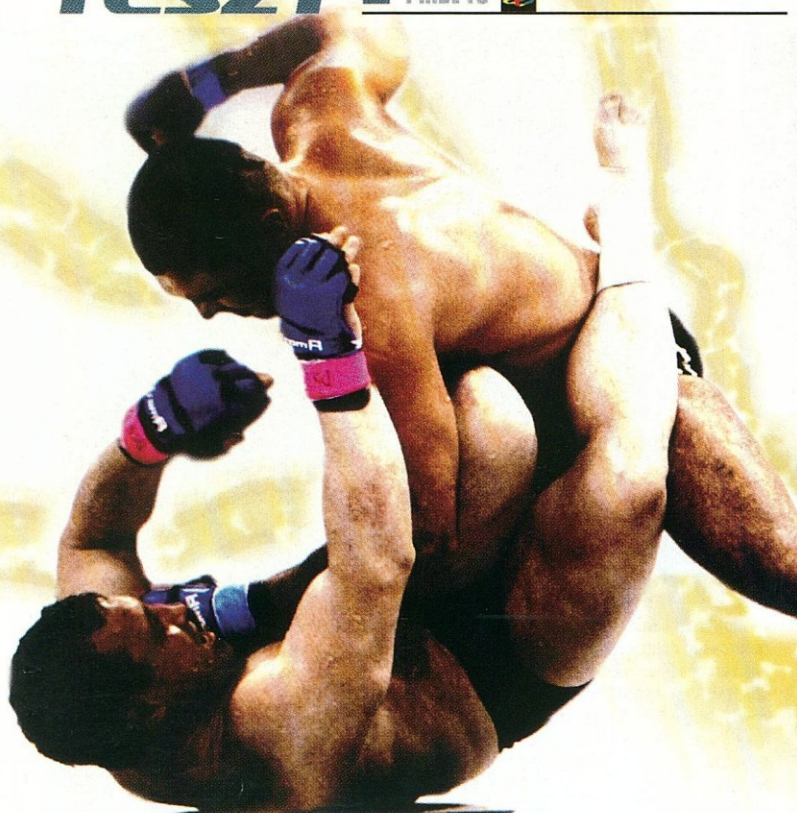
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	86
HANG	94
SZAVATOSSÁG	82

ÍTÉLET

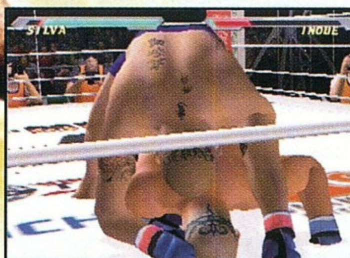
90

1 játékos NTSC WWW.CAPCOM.COM

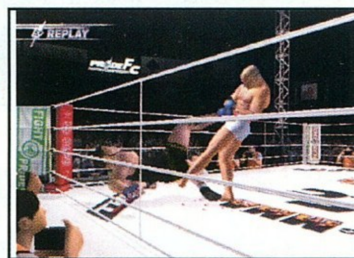




↗ Áááá, feladom, mielőtt lesmárol!



↗ Combos fiúk a tetkófesztiválról



↗ Miért nincs tekintettel a csajomra?

■ A hely, ahol még mindig az ököljog dönt

PRIDE FC

TÍPUS SPORT **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** ANCHOR **MEGJELENÉS** 2003.02.12. **NTSC** 2003.04.04. **PAL**

Nem tudom, melyikőtöknek mit mond az angol MMA rövidítés (*Media Markt? – a szerk.*), mindenesetre ez a Mixed Martial Arts (vegyes harcművészetek) kifejezésből kialakított betűszó olyan sportágat takar, amelyben bármilyen küzdőstílusban elindulhatnak a versenyzők. Lehetnek birkózók, karatésok, ökölvívók, de hódolhatnak a jiu-jitsunak, a sumónak vagy bármely más harcművészeti irányzatnak, és – ha ezzek közé sorolható – akkor a szimpla utcai harcnak is. Az indulókat csak minimálisan szorítják keretek közé a szabályok (a szemkinyomáson, fejelésen és a hímtag-letépésen kívül majd' minden megengedett), a mérkőzések pedig a küzdősportok többségétől eltérően szorosan egymást követően, szinte pihenés nélkül (!) zajlanak, egyenes kiesési rendszerben. Győzni lehet kiütéssel, technikai K. O.-val, pontozóbírói ítélettel és tap-outtal. Utóbbi azt jelenti, hogy a vesztes saját maga jelzi, hogy nem tudja folytatni a küzdelmet. Az MMA versenysorozatoknak világszerte két nagyobb ágazata ismert, melyek csak kisebb részletekben térnek el egymástól. Az egyik az UFC (Ultimate Fighting Championship), amely leginkább az USA-ban népszerű, a másik ennél valamivel nemzetközibb, ez a japán eredetű Pride Fighting Championship. Utóbbi hivatalos licence a most bemutatandó játék is. (Helyszűke miatt mélyebben nem merülnénk bele a versenyek történetébe és pontos ismertetésébe, a net-hozzáféréssel rendelkezők a www.ufc.tv és www.pridefc.com oldalakon bőven találhatnak ez irányban információt.)

A hivatalos licenc egyúttal azt jelenti, hogy a játékban a valódi életből vett versenyzők lettek modellezve, azaz saját nevükön is futnak. No persze nem az összes: szám szerint 25 – a sportágban nagy névnek számító – harcos közül választhatunk. A küzdőfelek szorítóban harcolnak egymással (nem pedig ketrecben, mint az UFC-nél), a mérkőzés menetekre van osztva (maximum öt, de ennyire általában nincs szükség). Ezek alapból különböző időtartamúak (az első a leghosszabb), de arra oda kell figyelnünk, hogy a játék nem valós időben számolja a másodperceket – becslésem szerint egy hárompercesnek beállított menet játékidőben mindössze feleannyit jelent. A mérkőzés folyamán a két ellenfél – egymáshoz viszonyított pozíciójukat tekintve – több különböző testhelyzetet vehet fel. Az alapfelállás szerint egymással szemben állnak, ilyenkor mindenki ott üti-rúgja a másikat, ahol csak éri. Az összeakaszkodás is megengedett, ilyenkor a két test egymásnak feszül, akárcsak forró nyári éjszakákon egy meleg bár törzsközönsége – azzal az apró különbséggel, hogy a kacér kézmozdulatokat itt alattomos ütések és rúgások helyettesítik (amelyek lendület híján jóval gyengébbek, mint egy szabadon indított támadás). Nagyon gyakran előfordul azonban, hogy valamelyikük le tudja dönteni a földre a másikat. Akár az is megeshet, hogy a támadó állva marad, a megtámadott pedig hanyatt esik, de az esetek kilencven százalékában mindkét versenyző a földre kerül, a támadó pedig ráül a másik hasára-mellkasára. Mindkét esetben a felül levő (illetve álló) versenyző van helyzeti előnyben: az ő ütései és rúgásai nagyobbat sebeznek, a beszorított versenyző pedig nagyon nehezen és körülményesen tud csak kiszabadulni. Ha mi vagyunk előnyben, akkor persze – kicsit kifacsarva a mondást – addig üssük az ellenfelet, amíg meleg, ügyelve persze közben a védekezésre. Hátrányba kerülve két lehetőségünk van. Az első az, hogy megpróbálunk kiszabadulni és felállni, ami nem egy egyszerű feladat, mivel a mellkasunkon ülő ellenfelet csak két lépcsőben tudjuk magunkról lerúgni (először a lábunkkal átkulcsoljuk a derekát, ezután megint gyűrjük egymást, és csak egy újabb sikeres próba esetén tudjuk magunktól elrúgni). A másik módszer a kontratámadás: az ellenfelet átfordítjuk a tengelye körül, és hopp – máris mi vagyunk nyerő helyzetben. Extrém esetben az is előfordul, hogy az egyik versenyző a másik hátára tud ülni. A hasán fekvő ilyenkor aztán végképp lemondhat szinte minden reményről, ugyanis még csak megütni sem tudja az ellenfelét, kizárólag a védekezéssel törődhet. Az elsődleges cél ebben az esetben valahogyan kihúzni a menet végét jelző gongszóig (ahhoz, hogy kiforduljunk alóla, nagy szerencse szükségeltetik). Minden trükk és csel hatástalan azonban, ha az ellenfél tap-out győzelemre megy, azaz karunkat,

BAJNOK SZÜLETIK

↘ Newton már vert helyzetben



↘ Elcsattan a döntő tasli



↘ De szép! Jól fog mutatni a kredencen!



↘ Azért szent a béke – igyunk egy sört!



HARCOSOK KLUBJA

Ilyen mélységű karakteralkotással, mint ami a Pride FC-ben szerepel, még nem találkoztam egyik sportjátékban sem. A külsőségek, a ruházat és testfelépítés beállítása szinte mindenütt megoldott, ez tehát standardnak számít (természetesen megnyerhető extrák is találhatók dögivel). Az egyes tulajdonságokra (hat kategória szerepel itt, mint kitartás, ütés-, és rúgáserő stb.) a már ismerős módszerrel – ide több jut, ha onnan elveszem – elszórhatunk egy pár skill-pointot, persze törekedjünk arra, hogy kiegyensúlyozott versenyzőt alkossunk. Ami viszont igazi unikum, hogy harc közbeni mozgás részleteinek beállítása valami elképesztő mélységű: az egyes támadásokat, védekezéseket és cseleket a legapróbb mozdulatokból rakhatjuk össze, teljesen saját szájízünk szerint – tulajdonképpen mi magunk programozhatjuk be karakterünk minden egyes mozdulatát és kombóját! Az előre letárolt mozdulatok száma hatalmas, több száz ütés, rúgás és fogás szerepel a repertoárban. Külön beállítható, hogy álló helyzetben, összeakaszkodva és a földön egymásba gabalyodva milyen mozgást hajtsunk végre. A gép jelzi az összekapcsolható mozdulatsorokat, ezekből eltalálva egyet nagyon erős, akár öt lépésből álló kombinációkat is összerakhatunk. A variációs lehetőségek számát azt hiszem jól érzékelteti, hogy csupán a harcban nem is szereplő animációk (bevonulás, futás, győzelmi tánc stb.) kilenc (!) kategóriába vannak sorolva, mindegyikben vagy húsz választási lehetőséggel – ebből kiindulva el lehet képzelni, mi mindent hozhatunk össze a bunyónál... Talán egy kicsit már túl is van bonyolítva a rendszer, mindenesetre órákon át el lehet tökörészni a beállításokkal. Akinek persze nincs türelme ehhez, az választhat öt alapbeállítás közül is.



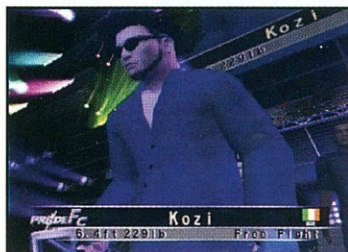




↗ Ez a jó taktika, ha meccs előtt kutyagumiba léptünk









lábunkat vagy nyakunkat gyilkos feszítő-szorító fogásba kapja: ebben az esetben – mindegy, mennyi az életerőnk – azonnal elveszítjük a mérkőzést. Ennek egész egyszerűen nem találtam az ellenszerét: ha ily módon elkaptak, mindannyiszor végem volt, mint a botnak. (Ez persze fordítva ugyanúgy igaz.)

Az Anchor japán fejlesztőitől egyáltalán nem áll messze a játékstílus és tapasztalattal is bőven rendelkeznek, hiszen ők fejlesztették 2000-ben még Dreamcastra az UFC: Tapoutot. Ez látszik is a játékon: az irányítás fantasztikusan eltalált, miközben egyáltalán nem bonyolult. A sok külön-külön bebiflázandó gombkombináció helyett azt a módszert választották, hogy mindegyik versenyző más és más, a rá jellemző stílusban küzd – olyannyira érezhetően, hogy még két thai-boxos közt is nagy különbségek vannak, nemhogy az egyes küzdőstílusok közt. Aki játszott már UFC-játékkal, annak a kezelés egy pillanatig sem fog gondot okozni (ugyanúgy működik, mint a többi ilyen stílusú játékban), aki pedig most próbálja először, annak egy nagyszerű oktató-módot helyeztek el a programban.

A játék egyjátékos oldala sajnos nem túl erős. A szimpla, paraméterezhető bemutatómeccsen kívül elindulhatunk a Survival és a Grand Prix módokban. Az első esetben sorban jönnek ellenünk az ellenfelek, és minél többet kell legyűrnünk közülük, hogy minél előkelőbb helyre kerüljünk a ranglistán. A Grand Prix tulajdonképpen a tényleges bajnokság, méghozzá hajszálra ugyanolyan körülmények között, akárcsak a valóságban. Ebben tizenhat versenyző indul a bajnoki címért, egyenes kiesési rendszerben. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy a negyedik megvívandó mérkőzésünk már maga a döntő lesz – ebből következően sajnos a versenysorozat nagyon rövid. Itt utalnék vissza a bevezetőben említett megállapításra, miszerint a meccsek között nagyon rövid, pihenéssel eltölthető időt kapnak a versenyzők. Ez abban a formában jelentkezik, hogy ha egy mérkőzésen alaposan megcsappant az életerőnk, akkor a következő fordulóban még véletlenül sem teljes életerővel kezdünk, előfordulhat az is, hogy fele vagy harmadannyi energiánk lesz, mint az ellenfélnek! Mondanom sem kell, hogy ez mekkora hátrányt jelent – a taktikázás tehát nagyobb léptékben is ugyanúgy igaz, mint a meccseknél: nemcsak az aktuális győzelemre kell törekednünk, hanem arra is, hogy a lehető legkisebb erőveszteséggel fejezzünk be egy-egy mérkőzést. Ettől függetlenül, ha jól elkaptuk a fonalat, akkor a Grand Prix mód akár negyedóra alatt befejezhető, és ez roppant kevés. Semmiféle karrier-mód nincs, az egyjátékos mód tartósabb élvezhetőségét tehát csak a különböző karakterekkel való bajnoki címszerzés jelenti – már amennyiben ez valakinek kellő motiváló erőt jelent. Szerintem ez egyáltalán nem elég. A többjátékos mód viszont kifejezetten élvezetes – már ha megtaláljuk hozzá a kellő partnert. Én speciel Balázzsal, a grafikusunkkal olyan izgalmas és jó meccseket vívtam, hogy csak estére vettem észre, hogy az ujjaim kezdenek leválni a helyükből. (A gépelési hibáknál tehát kéretik figyelembe venni, hogy jelen cikket az orrommal pötyögtem be...) Két dolgot érdemes még kiemelni, az egyik a biográfia, ahol a játékban szereplő versenyzőkről nézhetünk meg egy pár fotót és böngészhetjük a legfontosabb adataikat, a másik a fantasztikusan eltalált és részletes játékoskreálás.

A DC-s felmenő sajnos a grafikán is meglátszik, mert előnyére sokat nem változott a dolog. Ettől függetlenül a játék még mai szemmel nézve is élvezhetően szép, a szálkát a szememben az jelenti, hogy a játékosokat borító textúrák nem valami részletesek. Bár mérkőzések közben sűrűn fröccsen a vér (akár még a virtuális kamerára is), de ettől függetlenül a játékosok arcán és testén véraláfutásnak, sebesülésnek nyoma sincs. Az animáció sima, gyors és életszerű – egy apró (vagy jókora?) bibivel: az ütközéseket nem a legjobban kezelik, néha előfordul, hogy a poligonok (értsd: az egyes testrészek) egymásba lógnak, vagy pont ellenkezőleg, az ütés láthatóan el sem éri az ellenfelet, mégis találatként számolja el a gép. Ami viszont kifejezetten látványosra sikerült, azok a bevonulások: egyrészt jó hosszúak, másrészt a körítés sem piskóta a különböző színes lézerfényekkel, reflektorokkal, a villogó óriásképernyőkkel és a jó rendezői érzékről tanúságot tévő kamerabeállításokkal. Más kérdés, hogy a z-tengely irányában egy pont széles nézők kissé lehangolóak, és – pont a hossza miatt – egy idő után az ember úgyis továbbnyomja a parádét. A konferanszié hangja rendben van, bár keveset beszél, meccs közben viszont nincs riporter. A zenék hangulatosak, az intro alatt hallható különösen, a bevonuló zenék pedig a valódiak digitalizált változatai. A hanghatások szinte minden verekedős játékban eltúlzottak, így itt is – az oké, hogy ezek a csókák akkorákat vernek egymásra, amitől egy átlagember rögtön meghalna, ettől függetlenül akkor sincs egy-egy pofonnak olyan hangja, mintha a bécsi gyors ütközött volna össze egy kamionnal. Az összkép mindenféleképpen megérdemli a már sokszor lejáratott hangulatos jelzőt, ehhez sokat tesznek hozzá a digitalizált videójelenetek is, melyek minden versenyzőt külön-külön is bemutatnak (egész egyszerűen hihetetlen, mennyire megverik egymást...). Egy szó, mint száz, a játék jó, hosszabb távra viszont csak akkor jó befektetés, ha megvan hozzá a társunk is – egyedül ugyanis hamar kivégezzük.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE
- Nagyszerű irányítás és játékos kreálás
- Életszerű küzdelem
- Mindegyik versenyző saját stílussal rendelkezik

ELLENE
- Az egyjátékos-mód nagyon rövid
- Látványbéli hibák
- Nincs karrier-mód

PEREPUTTY
- UFC Throwdown *Crave*
- Pride FC *THQ*
- Knockout Kings 2002 *Electronic Arts*

2 játékos NTSC

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	83
HANG	81
SZAVATOSSÁG	65

WWW.THQ.COM/PRIDEFC

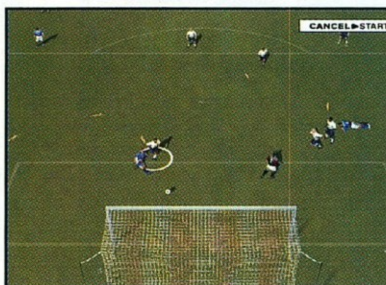
ÍTÉLET
74



↗ Ha bemegy, az lesz a Nadal of Honor









■ Japánból jöttem, arcade-foci vagyok. Profik kíméljenek!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

TÍPUS SPORT/FOCI **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** KONAMI OSAKA **MEGJELENÉS** 2003.03.26. **PAL**

A Konami által kiadott focijátékokat nagyon szeretjük ám errefelé... Még akkor is, ha jelen esetben nem is a szimplán és nemes egyszerűséggel isteni Pro Evolution Soccerről van szó, hanem (fél)testvéréről, az ISS-ről. Féltestvér egyrészt azért, mert ezt a szériát a Konami osakai részlege (KCEO) fejleszti (ellentétben a Pro Evo-sorozattal, mely felett a tokiói divízió (KCET) bábáskodik), másrészt pedig (és főleg) azért, mert ez a foci szinte minden aspektusában sokkal inkább az arcade-stílus felé hajlik, mint a profi szimulációt megcélzó társa. Az ISS2-vel (közel egy éve jelent meg mindhárom nagy konzolra) nagyon nem voltam kibékülve. A külcsín teljesen rendben volt, de számos olyan problémája akadt, ami magát a játékélményt vágta tönkre. A mérkőzések unalmasak voltak, mint a Szomszédok, mert szinte mindig ugyanúgy szereztem a gólokat: kapura rúgás, a kapus hárít, a kipattanót viszont már minden különösebb erőfeszítés nélkül be lehetett pöccinteni a hálóba. Ezen nem változtatott a nehézségi szint maximumra tolása sem – már ha egyáltalán beszélhettünk ilyesmiről, ugyanis a könnyű és a nehéz fokozat között egy hangyányi különbséget sem éreztem. A játékosok nem szereltek automatikusan, tehát mindig meg kellett pluszban nyomni egy gombot, ami alaposan megnehezítette a dolgot. A lövések és támadások szinte azonos forgatókönyv alapján készültek – és az ugyanarra a néhány sablonra épülő játék bizony elég gyorsan aláássa a talajt hosszú távú szórakozás lehetősége alatt. Egy szó, mint száz: volt min javítani...

Most pedig ajnározni fogom egy kicsit a fejlesztőket: már az első lejátszott mérkőzés alatt kiderült, hogy alaposan belenyúltak a játékba, de legalábbis a mesterséges intelligenciához. Nyoma sincs például az egy kaptafára készülő góloknak: hála Istennek, a játékosok már képesek a kapu minden egyes szegletét kilőni. Egyaránt sikerült laposan gurítva, félmagas lövésekkel operálva és – ami külön örömömre szolgált – huszonöt-harminc méteres bombákat a pipába küldve bevenni az ellenfél hálóját. Nem ritkák a beadásokból és a szögletekből származó fejesgólok, vagy a kapu előtt guruló labdára berobbanó játékosok által a vonal mögé kotort, éppen hogy bevánszorgó labdák sem. Olyan eset is nemegyszer előfordult, hogy a hálóba tartó fejesemet ugyan kivágta a védő, de már a gólvonalon túlról – ami a visszajátszásban pontosan látszott is, és természetesen érvényes találatként jegyezte a gép. Öngólokkal is találkoztam, bár ez utóbbi a fociprogramokban manapság már egyáltalán nem erény, sokkal inkább a kötelező kelléktár része.

Akciógólt szerezni nem nehéz feladat, de mozzanatát érdemes két oldalról is megközelíteni. Egyfelől – a program „játéktermi" mivoltából fakadóan – nagyon könnyű eltalálni a kaput. Szinte csak akkor ronthatunk, ha túlságosan hosszú ideig tartjuk nyomva a lövés gombját, azaz túl nagy erőt viszünk a lövésbe – ebben az esetben a löket a kapu fölé száll. A kapuhoz viszonyítva nagyon rossz helyzetben, háttal (vagy majdnem teljesen háttal) lévő játékos szintúgy elhibázhatja a lövést, illetve mellédurranthatunk a finomabb irányításra szolgáló analóg kar nagymértékű túlhúzása esetén is. Az éremnek azonban van egy másik oldala is, ezek pedig a jó öreg hálóőrök. A készítők nyilván érezték, hogy a sorban érkező és a kapura túl pontosan zúduló lövések egy „hétköznapi" értelemben vett és emberi tulajdonságokkal rendelkező kapust megoldhatatlan feladat elé állítanának, ezért – teljes joggal – kicsit felturbózták a képességeiket. Mindez abban nyilvánul meg, hogy néha úgy pattognak a kapufák közt, hogy a leglehetetlenebb helyekről is képesek kikotorni a labdát, és olyan lövésekre is odaérnek, melyeket szinte már a kapuban látunk. Nem baj – a készítők ugyanis nagyon jól eltalálták a gólok és a kivédett lövések arányát, méghozzá úgy, hogy megvan az az érzése is az embernek, hogy tényleg őmiatta lett a lövésből gól (nem pedig az AI engedte be...). A stílusba pedig ennyi bőven belefér. Újfent a Pro Evo-ra utalnék: aki olyan életszerű helyzeteket vár, mint ott (konkrétan arra gondolok, hogy focistáink az esetek nagy részében ténylegesen elbaltázzák a helyzeteket), az nem lesz elégedett. A fociprogramokból minduntalan visszaköszönő, 100%-os „tuti" gól ugyanis itt is megvan: ha egyedül vezetjük a kapusra a lasztit, addig ne lőjünk, amíg ki nem indul a kapujából – azonban ha ezt megtette, akkor egy pillanatra nyomjuk csak le a lövés gombját, és a csatár már gyönyörűen el is lőtte mellette a labdát. A szabadrúgások elvégzése sem nehéz feladat (főleg, hogy egy nyíl segíti a célzást), egy kis gyakorlással tízből kétszer be lehet találni (ez is nagyjából annyival könnyebb, mint akciógólt elérni). A kapusok egész jól reagálnak az

↘ Ha az élére esik, akkor a bíró választ kaput

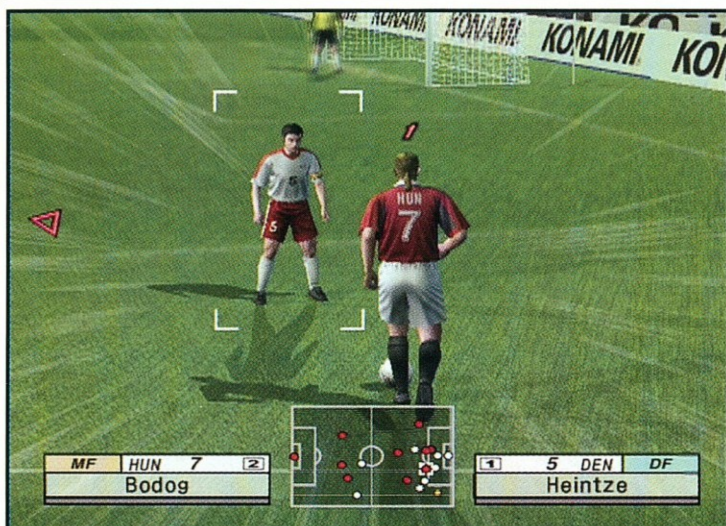


↘ Silva már a második percben elkezdett Dariózni...



↘ Uruguay legjobbja szokás szerint a „Kínai"





↗ Nem vagyok túl Bódog, hogy úgy nézek ki, mint a Korsós


↗ A digók egyszerre két Tottit vetettek be, mégis kikaptak

egyes helyzetekre: kijönnek a kapuból, sőt ha úgy hozza a szükség, a tizenhatos vonalán kívülre is elkalandoznak. Az AI-jükben azért van egy bosszantó hiba is: ha egy csapattársukról pattan le egy labda (akár szögletre is), annak egy kalap pénzért sem mennének utána.

Immár automata szerelés is van, de sajnos ez nem működik valami fényesen. Igenis muszáj megnyomni a szerelés gombot, ha szeretnénk elvenni a labdát az ellenféltől. Újdonság a széleken vezetett támadásoknál, hogyha a védőre egy-az-egyben visszük a labdát, akkor egy gombnyomásra a kamera pár másodpercig ráközelít a két játékosra, és a cseleket így pontosabban hajthatjuk végre. Fejlesztésnek tulajdonképpen nem rossz, de szerintem ez a váltás inkább kizökkenti a játék ritmusából az embert.

Az irányítás legnagyobb hibája szerintem újfent az emberek közti váltogatásban gyökeredzik (érdekes, ebben bezzeg nem különbözik a két konamis foci!). Beállíthatjuk, hogy a játékos-váltást teljesen a gép irányítsa, netán félautomata, avagy kizárólag általunk kezelt legyen-e – a végeredmény mégis sokszor kaotikus lesz, ugyanis ez csak arra vonatkozik, hogy mikor váltson a gép, azt viszont mindig ő határozza meg hogy kire – és pont itt van a gond. (Nekem egyébként félautomatán tűnt a legnormálisabbnak.) Ez azért egy csepp alávág a játéknak. A nehézségi fokozatok viszont korrektek: a Pro Evo-n edződöttek könnyű fokozaton elsőre leverhetnek mindenkit, de normálon azért már van némi kihívás.

A programban öt fő játékmódot találunk, és a nevéből már mindenki kitalálhatta, hogy kizárólag nemzeti válogatottak felett vehetjük át az irányítást. A barátságos meccsen kívül indulhatunk a VB-n (International Cup néven fut, összesen 58 ország részvételével, akár a kontinentális selejtezőktől indulva), az Európa Bajnokságot és a Copa Americat egy kalap alá vették (World League menüpont alatt), és kreálhatunk magunknak egy tetszőleges ligát is (4 avagy 8 csapattal). Újdonság az ún. küldetés-mód (Mission), ahol különböző „feladatokat" kell megoldanunk, három nehézségi fokozatban. Például meg kell fordítanunk egy vesztésre álló mérkőzés állását a második félidőben, vagy ugyanez, csak azzal megspékelve, hogy a győztes gólok egyikét beadásból vagy szabadrúgásból kell szereznünk. Utóbbival vagy három órán át szórakoztam (mondjuk sejtettem, hogy nem lesz egyszerű menet...) – ugyebár a rendelkezésre álló rövid idő alatt össze kell jönnie három dolognak is: fel kell rúgatni magunkat, be kell rúgnunk a szabadot (tisztán, megpattanás nélkül) és persze győznünk is kell. Amikor egy menet alatt kétszer lőttem – amúgy gyönyörű – kapufát, komolyan fontolóra vettem, hogy a következő szabadot magával a PS2-vel fogom elvégezni. Még szerencse, hogy mindent begyakorolhatunk a Training-módban. Újdonság a stadionépítés is, de én ennek sok hasznát nem láttam, nem hinném, hogy bárki is komolyabban foglalkozna ezzel a résszel (meccs közben úgyis alig látszik a pálya).

A grafikus motor ugyanaz, mint a második részben (vagy akár a Pro Evoban), apróbb változtatásokkal. Maga a környezet szinte semmit nem változott – habár ezzel különösebb gond nem is volt. Az arcok megvalósítása nem éri el a Pro Evo színvonalát – illetve azt sem, mert a FIFA-tól, vagy a TIF-től már mesze elmarad. Az animáció viszont nagyon jó, ezen sokat finomítottak, a jól kidolgozott motion capture mozgások nagyszerűen megfigyelhetők meccs közben és az átvezető jeleneteknél egyaránt (főleg, ha a kiváló visszajátszás-kamerából kukkolunk, persze kinagyítva és kikockázva). Apropos, átvezető jelenetek: aranyos, hogy az edzők is kaptak egy pár másodpercnyi szerepet. Sétálnak a pálya szélén, felugrálnak a gólnál, dühükben rugdalóznak, ha nem jön össze valami – csupa olyan mozdulat, amit a pályákon nemegyszer láthatunk (még azt is eltalálták, hogy a 90%-uk valamilyen „rejtélyes" oknál fogva ősz). A mérkőzést egy kameraállásból követhetjük nyomon, de ennek magassága és nagyítása egyaránt tíz-tíz fokozatban állítható. A zenéhez és a hangeffektusokhoz különösebb hozzáfűznivalóm nincs, tulajdonképpen tökéletesen ellátják a szerepüket. A kommentátor-páros a jól ismert John Champion-Mark Lawrenson duó, akik szintén mutatnak némi fejlődést és már egészen változatos repertoárból dolgoznak.

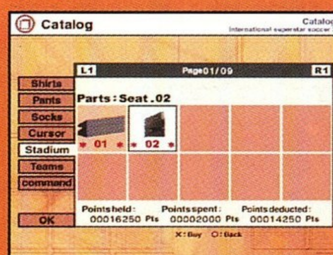
Az ISS3 egy nagyon jó arcade-fociprogram. Ha helyén kezeljük és nem várunk tőle többet, mint ami elvárható, akkor lazításképp nagyszerűen el lehet vele szórakozni a vérre menő Pro Evo-meccsek között.

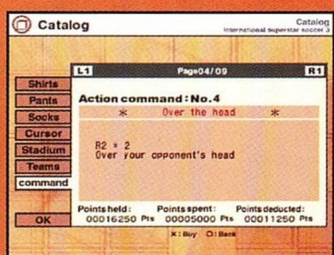
Kozi
kozi@ipma.hu

CSAK GYŰJTŐKNEK!

Igen meglepő, hogy a programban bármilyen döntetlen vagy győztes mérkőzés, illetve teljesített misszió után egy bizonyos pontszámot kapunk, amit a gép azonnal rögzít is a memokártyára. Egy torna vagy világverseny sikeres teljesítése pedig egy-egy nyert meccs többszörösét is hozhatja a konyhára. A főmenüből választható Catalog menüpontban összesen 343 (!) féle, pontszámért megvásárolható bónusz-cuccot harácsolhatunk össze magunknak. Ezek között vannak különböző mezek, sportszárak és gatyák, de fontosabbak a rejtett csapatok, a stadionépítéshez használható építőelemek előhozása, és nem utolsósorban a különböző különleges trükkök, kombók (tudom, hogy hülyén hangzik, de lényegében erről van szó) ismertetésének felfedése. Mivel némelyiknek igen borsos az ára, ha tervbe vettük, hogy mindent megnyitunk, készüljünk fel rá, hogy az elkövetkező két hétben nem fogunk unatkozni.







RIA, RIA, HUNGÁRIA!

↘ Ezt nem hagyhatom egyik fociprogramban sem...



MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Komolyan foglalkoztak a hibajavítással ■ Nagyszerű a játékosok animációja ■ Érdekes újítások	■ Fifa 2003 *Electronic Arts* ■ ISS3 *Konami* ■ TIF 2003 *Sony*	GRAFIKA 82 HANG 78 SZAVATOSSÁG 79	78
ELLENE			
■ Csak könnyed szórakozásra! ■ Gyengék az arcok ■ A szokásos AI gondok előjönnek itt is	4 játékos	PAL	WWW.KONAMI-EUROPE.DE



↗ Újabb Z kategóriás filmcsillag születik









Forgatási bonyodalmak

KUNGFUCHAOS

TÍPUS PLATFORM **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** JUST ADD MONSTERS **MEGJELENÉS** 2003.02.26. **NTSC** 2003.04.21. **PAL**

A '70-es és '80-as években élték virágkorukat a távol-keleti (főleg hongkongi) verekedős filmek – a sógoroktól beszerzett német Fischer videókban rongyosra nézett, alámondásos VHS kazetták még bizonyára sok családban megtalálhatóak a polcon (jobb ízlésűeknél a szenespincében). Ezekben az időkben ismerhettük meg Bruce Lee vagy Jackie Chan nevét, de olyan C kategóriás, csapnivaló amerikai színészek emléke is örökre az agyunkba vésődött, mint például David Carradine, vagy esetleg Chuck Norris. (*Számomra az volt felejthetetlen élmény, amikor a Sárga Folyó Harcosa című filmben háromszor ölték meg ugyanazt a törpét, és öt embert egyszerre szúrt fel fél kézben fogott, hosszú dárdájára egy lovagló harcos – a szerk.*) Most azonban nekünk adatik meg a lehetőség, hogy a Kung Fu Chaos segítségével részt vegyünk egy hamisíthatatlan hangulatú kung-fu film forgatásán, mégpedig nem is akárhogyan, hanem főszereplőként!

A program alapvetően erre a játékmódra épül, mely a Ninja Challenge fantázianevet kapta. Ebben összesen nyolc karakter közül választhatjuk ki a nekünk legjobban tetszőt, és bár a választék nem túl nagy, szerencsére a szereplők meglehetősen eltérő jellemekkel és külsőkkel bírnak – kezdve az elhízott szamurájtól egészen a dilis nindzsáig. Mindegyikük más mozgásokkal és fegyverekkel (kard, bot, puska) rendelkezik, valamint különböző kombókat tud használni. Először természetesen nem lehet bármelyik szereplőt választani, ugyanis – mint már a hasonló játékokban megszokhattuk – a szürkén jelölt karakterek csak akkor lesznek elérhetőek, ha valamilyen célt teljesítettünk (jelen esetben a csillagok gyűjtögetése a fő feladat). Ha sikeresen túlestünk az első lépésen, akkor rögtön a filmjelenet kiválasztása körüli kalamajkába csöppenünk. Már itt feltűnik a készítők egészséges humorérzéke, ugyanis a pályák neve egy-egy valós mozifilmet gúnyol ki: küzdhetünk az elrabolt hercegnőért a „The Good, the Bad, and the Ugly Princess" (A jó, a rossz, és a csúf hercegnő) pályán, vagy például menekülhetünk a Jurassic Park őslényei elől az „Enter the Dino" (A dinó közbelép) helyszínein.

A „Lights, camera aaaaand action!" kiáltás után pedig rögvest belevághatunk karrierünk kezdetébe, azaz a bunyó kellős közepébe.

Első feladatunk meglehetősen egyszerű lesz, egy alapvetően kis méretű pályán kell néhány kóbor ellenfelet „lekungfuznunk". Először csupán a legbénább, fekete ruhás nindzsákkal lesz dolgunk, de később megjelennek a sárga-fekete, illetve a piros öltözetűek is, melyeknek legyőzése már keményebb dió. Persze a későbbiekben ezeknél lényegesen komolyabb ellenfelekkel is összefuthatunk, van itt két karddal hadonászó harcművész és Rambo-kinézetű, bekötött szemű ninja is. A helyszíneken folyamatosan érkeznek az életünkre törő emberkék, azonban ha elintézzük őket, akkor a képernyő alsó részén lévő, öt részre osztott skálán feljebb kúszik a csík. Amennyiben elér egy ilyen beosztást, akkor kapunk egy csillagot, melyekből összesen hármat kell összegyűjtenünk a továbblépéshez. Négyért és ötért már különböző bónusz-cuccokat is kapunk, azaz aktívvá tehetünk egy-egy új karaktert, menüpontot avagy játékmódot, illetve új ruhákat szerezhetünk főhősünknek.

A pályákat nem úgy kell elképzelni, mint az



↘ Nem lékelek! Mondtam, hogy finom és mézédes!





↗ Ezt hívják sziporkázó tehetségnek



↗ Már csak DiCaprio-szan hiányzik a „Giganticus" buliból





CSILLAGOK, CSILLAGOK

Nyilván sokan megkínlódtok egyes pályákkal, így szeretnék néhány általános tanácsot adni, hogy könnyebbé tegyük a végigjátszást:

– Az első néhány jelenetben előforduló fekete és fekete-sárga ruhás nindzsákat egyszerűen és gyorsan elintézheted, ha a fehér gombbal előhozható támadást használod.
– Ha körülötted több ellenfél is áll, akkor érdemes a speciális támadást bevetni a fekete omb, vagy az A+B kombináció segítségével. Ha távol vannak tőled, akkor pedig futás özben nyomd meg a fekete gombot.
– Gycrsan elintézheted az ellenfeleket, ha közel mész hozzájuk és a földre lököd őket a B gombbal, majd felkapod és kidobod szerencsétleneket a pályáról.
– A későbbi pályákon csak akkor gyűjthetjük össze a négy és öt csillagot, ha az előbb említett módon a földre lökjük az ellenfelünket (B gomb), majd rögtön használjuk a gúnyolódást is (bal oldali flippergomb). Amennyiben ezt háromszor megtettük, akkor egy olyan brutális támadás lesz a jutalmunk, mellyel pillanatok alatt elintézhetjük a többieket.
– A bekötött szemű nindzsák ellen a X,X,Y kombó a leghatásosabb. Ha elterültek a földön, akkor gyorsan dobjuk (vagy rúgjuk) ki őket a pályáról.

átlagos verekedős játékokban, ugyanis közelebb állnak egy platformjátékhoz: a kamera folyamatosan halad előre, nekünk pedig követni kell. Szerencsére nem fordul elő, hogy kimegyünk a képernyőről, mivel – szintén néhány gyengébb eresztésű kung-fu filmet parodizálva – mögöttünk folyamatosan omlanak össze a díszletek, így ha bizonyos szituációkban lassúak vagyunk, vagy nem vesszük észre a veszélyre figyelmeztető nyilat, akkor bizony könnyen elpatkolhatunk. A helyszínek kellően változatosak, és a folyamatosan leszakadó/elsüllyedő/összetörő részeken kívül rengeteg más interaktív elemmel is találkozhatunk. Ha meglátunk egy széket, akkor azt felvehetjük és nekidobhatjuk, vagy egy Jackie Chanhez illő mozdulattal neki is rúghatjuk az ellenfélnek. Hasonló a helyzet a kisebb szobrokkal, asztalokkal, földön heverő görögdinnyékkel, de még az ájultan heverő nindzsákkal is.

Ahogyan haladunk előre a jelenetekben, néha találkozhatunk egy-egy oktató résszel is. Itt mesterünk elmagyaráz néhány speciális támadást és kombót, melyeket rögtön be is gyakorolhatunk a közelben lévő fabábuk segítségével. Ha valamiben bizonytalanok lennénk, akkor még mindig ott van a főmenü Rehearsal opciója, ahová bármikor visszaléphetünk, és fejezetről-fejezetre tehetjük próbára tudásunkat. A Freestyle-módban szabadon idétlenkedhetünk egyedül, vagy többjátékos módban társainkkal egy gyakorlásra kialakított helyszínen.

A 27 pálya kivétel nélkül nagyon hangulatos, néhányból valósággal árad a nosztalgia. Ezt tetézi az a klassz effekt, amelynek hatására olyan szemcsés lesz a kép, mintha éppen a mozivásznon néznénk a játékot. Ha már a mozinál tartunk, akkor feltétlenül meg kell említeni, hogy nemcsak a pályák neveihez, hanem szinte mindegyik helyszínhez és eseményhez köthetünk valamilyen valós filmet. Sajnos azonban az utolsó jelenetek közül párat igencsak elbaltáztak a fejlesztők, így ezek megtörik a távol-keleti szinterek által felállított tökéletes összhangot. Sorra jönnek elő a Jurassic Park dínói, a Függetlenség Napja ufói, vagy éppen menekülnünk kell a süllyedő Titanicról (akarom mondani a Giganticról) felénk zuhanó zongorák, s egyéb kellékek (mentőcsónakok, jégdarabok, zenekar) elől. Ha ezek az amerikai mozifeldolgozások nem kerülnek bele, hanem a pályatervezők ehelyett megnéztek volna még egy pár Jackie Chan filmet, és azokból merítettek volna újabb ötleteket, akkor valószínűleg sokkal ütősebb lett volna a játék. A monotonitást szerencsére sikerült áthidalni a platform stílusú pályák közötti különböző minijátékokkal, melyeket leginkább a Fuzion Frenzyben és a Mario Partyban szerepeltekhez lehetne hasonlítani, ugyanis több olyan ötletet is láthatunk, amelyek azokból már ismerősek lehetnek: ilyen például a lökdösődős feladat, ahol egy kis méretű területről kell kitaszigálni ellenfeleinket, vagy a gyűjtögetés, melynek az a célja, hogy lehetőleg minél több szaladgáló, földönkívüli lényt gyűjtsünk össze egy konténerbe. Ha sikeresen befejeztünk egy-egy jelenetet, akár rögtön vissza is nézhetjük, viszont nem abból a nézetből, ahogyan játék közben is láthattuk, hanem más-más kameraállásokból, mintha csak egy film lenne. Itt ismét találkozhatunk az intróból már megismert elmosás-effekttel, melynek köszönhetően teljesen olyan jelleget ölt a dolog, mintha csak egy jól sikerült rajzfilmet néznénk.

A Kung Fu Chaos legélvezetesebb része a többjátékos mód, melyben kellő számú kontroller birtoklása esetén összesen négyen vehetünk részt. Először is meghatározhatjuk, hogy társainkkal csapatban, vagy mindenki-mindenki elleni küzdelmekben szeretnénk megmérkőzni, majd jöhet a karakterválasztás, ahol akár a gépet is bevonhatjuk a harcba. Sok más programmal ellentétben itt nem osztott képernyőn működik a dolog, hanem mindenki egyszerre van a játéktéren. Ez egyrészt jó, mert nem bélyeg méretben kell néznünk a képet, viszont, ha a nagy kavarodásban nem látjuk át a helyzetet, akkor könnyedén kiosztathatunk néhány pofont valamelyik csapattársunknak is.

A játék nehézségével nincs semmi gond, mivel a jelenetek közti továbbjutáshoz szükséges három csillagot egy-két próbálkozás után bárki meg tudja szerezni. Azonban nem kell azt hinni, hogy néhány óra alatt hipp-hopp végig lehet játszani a játékot. A minijátékok kivételével szinte mindegyik helyszínen ki kell tapasztalni valami trükköt, illetve pontosan meg kell tanulni, hogy milyen gyorsan is halad a kamera, tehát mennyi időnk van a küzdelemre. Szerencsére azonban sosem fogjuk úgy érezni, hogy már elegünk van az egészből, és az unalomig ismételtük az adott részt, ugyanis a Kung Fu Chaos valami olyan megmagyarázhatatlan légkört teremt, ami valósággal beszippantja a játékost.

A grafikát csak dicsérő jelzőkkel lehet illetni. Nem az a tipikus „eldobom az agyam a fotorealisztikus textúráktól"-stílus, hanem egy aranyos, rajzfilmes elemeket felvonultató látványvilág tárul a szemünk elé. Hasonló a helyzet a Dolby Digital 5.1-es szabványt is támogató hangokkal, ahol a fejlesztők állítólag több kung-fu film hangeffektjeit is felhasználták. Mulatságosak a rendező tört angolsággal hangzó instrukciói, az alaphangulatot pedig Carl Douglas híres slágere, a Kung Fu Fighting teremti meg. Tény, hogy nem sűrűn találkozhatunk olyan játékkal, mely egy-egy filmet vagy stílust parodizál. A Kung Fu Chaosban azonban gyakran fogjuk a hasunkat a hongkongi rendező akcentusától, a szereplők idétlen beszólásaitól, vagy az olyan nehezen észrevehető poénoktól, mint a filmes kellékként alkalmazott kötél, ami nagyobb ugrások közben segíti a szereplőket. A szavatossággal nincs különösebb probléma, mivel rengeteg érdekes játékmód és sok-sok megszerezhető bónusz áll a rendelkezésünkre, a végigjátszáshoz pedig kénytelenek leszünk az összes pályát alaposan kiismerni és a lehető legtökéletesebben teljesíteni – ellenkező esetben ugyanis nem férünk hozzá az utolsó két jelenethez.

A változatosság ellenére még néhány szereplőt és kombót szívesen láttam volna, és mint már említettem, az utolsó néhány pályát sem ártott volna lecserélni. De ezek ellenére a Kung Fu Chaos még így is egy nagyszerű játéknak számít. Reméljük, hogy a jövőben sűrűn hallunk még az angliai székhelyű Just Add Monsters fejlesztőcsapatról – talán éppen ennek a játéknak a hasonló színvonalú folytatása kapcsán.

Castor
castor@ipma.hu

MELLETTE

- Rajzfilmszerű, humoros grafika
- Mesterien megtervezett pályák
- A többjátékos mód nagyon jó buli!

ELLENE

- Kevés választható szereplő
- A vége felé már túlságosan idióta pályák

PEREPUTTY

- Blinx: The Time Sweeper *Microsoft*
- Kung Fu Chaos *Microsoft*
- ToeJam and Earl *Sega*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	86
HANG	82
SZAVATOSSÁG	78

ÍTÉLET

82

1-4 játékos NTSC WWW.KUNGFUCHAOS.COM


↗ Hülye gyík! Jól rámpirított...



↗ Időnként kicsit átmehetünk Batmanbe is



↗ Súlyos ellenfél, de súlyos lesz a veresége is!

■ A karmos srác, akitől megkarmolod magad

VEXX

TÍPUS PLATFORM **KIADÓ/FEJLESZTŐ** ACCLAIM **MEGJELENÉS** 2003.04.04. **NTSC** 2003.02.12. **PAL**

Ötleteket lopni nem feltétlenül bűn, sőt néha elkerülhetetlen. A platformjátékok műfaját már csak a legkiválóbb designerek tudják megújítani, úgyhogy természetes módon nem minden hónapban jelenik meg egy Mario Sunshine vagy egy Jak and Daxter, de ugyanakkor van még egy csomó jól sikerült alkotás a műfajon belül. Ötletet lopni azonban lehet jól és lehet rosszul, és sajnos a Vexx inkább ez utóbbira példa.

A játék introja mindjárt rosszat sejtet: eredetiséget nélkülöző sztorit tár elénk, és még csak nem is ízléses a kivitelezés. Figyelemre egyedül a történetet alámondó női hang méltó, ami az átélésnek semmi jelét nem mutatja, ráadásul még el is nyomja a háttérzaj, s így alig érteni a szavait. (Ezt ott nem hallotta senki?!) A hangok és a szinkron minősége egyébként úgy az egész játékban elég gyengécske. Amit hallhatunk/láthatunk, az a következő: Vexx nem más, mint egy vagány srác, aki meg akarja bosszulni a nagyapja halálát. A falujukat ugyanis leigázta egy másik világból érkezett, Yabu nevű gonosz varázsló, s mikor hősünk kitörni próbált a szolgaságból, a varázsló bosszúból a nagyapját tette el láb alól. Vexx a fenyegetés ellenére végül mégis meglóg, mi több: a varázsló hajójáról ellop egy ősi harci kesztyűt. Ezeket a harci karmokat Yabu azért rejtette el a hajóján, mert nem tudta elpusztítani őket. Vexx erről mit sem sejt, s felöltve a karmokat olyan erőket szabadít fel, amiről sejtelme sem volt. Az egész hajót felrobbantja, és elveszti az eszméletét. Álmában ekkor valakik közlik: fontos küldetése van, mert a nagyapja még a túlvilágon is veszélyben van, s Yabu még holtában is sanyargatja a lelkét.

Továbbra is az álomvilágban maradva megtapasztalhatjuk, Vexx milyen mozgáskészlettel szállhat szembe a varázslóval, vagyis egy gyakorlópályán kezdünk. Az oktatáson való részvétel nem kötelező, a sematikus helyszínről akár ki is léphetünk. Az igazat megvallva újoncként sem feltétlenül kell okulni, mert a „normál" helyszíneken is vannak bizonyos információs gömbök, melyekbe beleütve tippeket kapunk, hol milyen mozgást érdemes használni, sőt a technikák maguk is külön ismertetve vannak. Mindenesetre a rend kedvéért azért gyorsan vegyük át, mit tehetünk ebben az álomban!

Először is lehet nagyokat ugrani. Dupla ugrás nincs, ami szomorú, viszont jobban nekirugaszkodva – az erre szolgáló gombbal – távolabbra vagy magasabbra is ugorhatunk. Hogy a kettő közül melyik is kerül kivitelezésre, az attól függ, hogy futás közben, vagy állva nyomjuk a nekirugaszkodás gombját. Vexx úszni is tud, méghozzá úgy, hogy a víz alatt úszva érzékeli az irányító, milyen erős tempóval kívánunk evezni, a felszínen pedig úgy maradhatunk, ha szaggatottan nyomjuk az úszás gombját. A hősünk kesztyűjéből előmeredő karmok falmászásra is lehetőséget nyújtanak, de csak azoknál a falaknál, melyek rücskös felülettel rendelkeznek. A harci karmok eredeti funkciója, hogy felszecskázzuk velük az ellenségeinket. A harcrendszer – bár a „rendszer" talán túlzás – nem igazán bonyolult: a támadás gombját nyomkodva kombózhatunk, a nekirugaszkodás gombjával kombinálva megpróbálhatjuk a magasból közeledő ellenséget leszedni, továbbá felugrás közben kivitelezhető még kétfajta támadás. A gyakorlás végén felvilágosítást kapunk, hogy a játékban központi szerepet játszanak a „kísértetszívek", melyek gyűjtése létfontosságú. Az is a tudomásunkra jut, hogy némelyik szív 100 kisebb töredékből rakható össze, s egy szív lesz a jutalmunk akkor is, ha ősi, Astani harcosok palackba zárt szellemeit szabadítjuk ki – minden helyszínen hat ilyen palackot kutathatunk fel.

Bár a gyakorlás végén megkapunk egy szívet, arról egyből le is mondhatunk, hiszen ez álom volt csupán, s most már a valóságban kell nekifognunk az igazi munkának. Egy vén fickó ébresztgeti hősünket, aki halottnak vélte, s ezért elcipelte a régi harcosok kriptájába. Az öreg Darby nyilván sejt valamit a feltámadott Vexx kiválasztott mivoltából, mert ismerteti a

↘ Két szoborfej már a helyén van...



↘ ...már csak a harmadikat kell odacipelni



VEXX, A LÁVAEMBER



Egy gyors átalakulás...



...és már nem gond felöklelni ezt a kalitkát

feladatot: meg kell akadályoznunk, hogy Yabu utat nyisson a démonhordáinak, s összegyűjtve seregét ismét békés világokat igázzon le. Zöldellő, vízesésekkel övezett útra léphetünk ki, s alig teszünk pár lépést, mikor kinézetre (és a hangjukat tekintve is) ET-re emlékeztető teremtményekkel találkozunk. Az aranyos kis idegen lények azonban nem hazatelefonálni akarnak, hanem inkább hazavágni – természetesen minket. Elő tehát a borotvaéles karmokkal! (De meg is futamodhatunk, ami miatt szégyenkezni nem szükséges, lévén az ellenségek úgyis mindenütt újratermelődnek.)

Az öregapó közben a távolból továbbra is ellát minket instrukciókkal: keresnünk kell egy szívet, amivel utat nyithatunk a HUB-ba, a játék központi helyszínéhez. Valahányszor megtalálunk majd egy szívet, az állás mentésre kerül, és átteleportálódunk erre a különös helyre, ami tulajdonképpen egy gépezet. Kilenc kapu található benne, amelyek az egyes világokhoz jelentik az átjárót, s a kapuk megnyitásához továbbra is szíveket kell gyűjtenünk. Mindegyik kapura fel van rajzolva egy szám, ami mutatja, mennyi szív szükséges a megnyitásához. A második kapunál ez az érték még csak kettő, ellenben az utolsóhoz 50 szív szükséges, ami persze egyben utalás is a kapuk mögött rejtőző kihívások nagyságára. A pályák első pillantásra nem tűnnek nagy durranásnak – mint ahogy egyébként Vexx kidolgozása sem az. A szabványosnak mondható (hegyvidék, víz alatti világ, mechanikus szerkezetek, stb.) tereptípusok kidolgozása első ránézésre nem rossz, de igencsak átlagos: a textúrák minősége épp csak elégségesnek mondható, s például az aljnövényzetet elég későn rajzolja ki a gép. (A különböző konzolverziók között egyébként abszolúte nincs különbség, legfeljebb nüansznyi eltéréseket figyelhetünk meg. Hirtelenjében csupán két Xboxos „extra" jut eszembe: a textúrákat egy kis bump mapping effekt dobja fel, és amikor Vexx víz alól mászik ki, vízcseppek maradnak a kamerán.)

A helyszínek jó nagyok – amit azonban most nem biztos, hogy díjazni fogunk, mert Vexx nem egy Carl Lewis, azaz alighanem ellógta a tesi órákat. A lassúsága miatt rengeteg idő telik el szimpla rohangálással. Amit azonban becsülni lehet, az a feladatok sokfélesége. Alig néhány perc játék elég annak megtapasztalásához, hogy mire lehet számítani. Mindjárt ahogy elindulunk focizhatunk egy kicsit, s egy labdát vezethetünk be egy focikapuba. Vagy felmászhatunk egy szorítóhoz, ahol három menetben kéne legyőzni egy sumo birkózót. No és persze számtalan ugrálós próbatétel vár ránk, melyek ugyancsak változatos képet mutatnak. Van úgy, hogy csak a szokványos módon, ügyesen kell ugrabugrálnunk, s így juthatunk el a következő szívhez, de sűrűn közbejön valami rendhagyó epizód – mint mondjuk felfüggesztett kőtömbök tartóköteleit kell elmetszenünk, hogy azokból lépcsőt építsünk. Máshol sziklává, pontosabban lávaemberré alakulhatunk át, és mindenkin átgázolva kell eljutnunk egy amúgy széttörhetetlen kalitkához – benne persze egy újabb szívvel. Rövid ideig szárnyakat is növeszthetünk, és át kell vitorláznunk egy semmiben lebegő hajóhoz. Az ilyen tulajdonságok megszerzése már önmagában is egy külön procedúra: először fel kell kutatnunk az átalakuláshoz szükséges emblémát, aminek erejét azután speciális platformoknál tudjuk igénybe venni. A Zelda mintájára az éjszakák és a nappalok változnak, de igazából ez a jellegzetesség nincs különösebben kihasználva. Mindössze arról van szó, hogy bizonyos napórákkal felgyorsíthatjuk az időt (besötétíthetünk, vagy nappalt varázsolhatunk), egyes utak ugyanis csak bizonyos napszakokban nyílnak meg.

Aki számára nem ismeretlen a platformjátékok világa, annak pár perc múlva nyilvánvaló lesz: a Vexxben sok minden van, de semmi új. Az ügyesen kitalált küldetések rokonságot mutatnak a Jak and Daxter játékmenetével, és ami azt illeti, ez a hasonlóság aligha a véletlen műve. A központi helyszínként működő HUB elrendezése tisztára olyan, mint a Naughty Dog műremekében az eredményszámláló: amikor odalépünk egy már megnyitott világ kapujához, azonnal kiíródik, mennyi szívet szedtünk már fel, és mennyi vár még felkutatásra, továbbá a szívekre rámutathatva elolvashatjuk, mit kell tennünk a megszerzésükhöz. Kár, hogy olyan rébuszokban vannak megfogalmazva az útmutatások, hogy végső soron mit sem ér a segítség. Akkor már sokkal többet számít az a jelenség, hogy a szívek dobbanását megérezni az irányító rezgésén, amikor a közelükben vagyunk.

A főhősünk irányítása kellemetlenségektől sajnos nem mentes. Vexx reakcióideje már eleve aggodalommal töltött el: először azt gondoltam, hogy gallyra ment a PS2 irányítóm. Aztán kipróbáltam az Xbox-verziót, és megnyugodtam: ott is ugyanolyan ócska az élmény – a hiba tehát nem az én készülékemben volt. Néha Vexx egész egyszerűen fütyül arra, mit nyomunk. A leggyakoribb jelenség, hogy nehezen akar megkapaszkodni a platformok szélébe, vagy nem akar felhúzódzkodni. Dupla kellemetlenség, ha ilyenkor lejtős részre huppanunk vissza, mert valami okból Vexx mindig automatikusan arccal lefelé fordul, s így az újabb felugrásnál még a forgolódással is bajlódnunk kell. Irgalmatlanul bosszantó továbbá a „pufferelés", vagyis az a megoldás, hogy a gép megjegyzi a lenyomott gombokat, miközben még egy másik mozdulatban vagyunk benne. Mondjuk nagy nehezen felkapaszkodunk egy magasan keringő platformra, s véletlenül felmászás közben ugrást nyomunk, mire amint felérünk, Vexx a mélybe veti magát. Ilyen baleset pedig könnyen előfordulhat, merthogy az említett példában nem én kevertem a gombokat – a felkapaszkodás gombja ugyanaz, mint az ugrásé. A kamerakezelés tovább nehezíti a dolgunkat, mert a hősünket követő, össze-vissza zoomolgató nézet állandó korrekcióra szorul a jobb analóg karral. Igen ám, csakhogy az esetek 50%-ában – persze amikor a leginkább szükség lenne rá – az istennek sem akar a manuális nézetváltás működni. Hát erre varrjon valaki gombot! (Mellesleg igazán megoldhatták volna, hogy a kameramozgatást meg lehessen „tükrözni", mert speciel én pont fordítva szoktam hozzá más játékokban.) Igaz, miért pont erre gondoltak volna, amikor a gombkiosztást illetően semmiféle átkonfigurálásra nincs lehetőség. Mintha nem is 2003-at írnánk!

Anakronisztikus jelenség az is, hogy egy platformjáték életeket számol. Igencsak megrökönyödhetünk, amikor azok elfogytával megjelenik a Game Over felirat, s tölthetjük vissza az állásunkat. Alighanem mindenki egyetért velem abban, hogy ez tökéletesen felesleges időhúzás, hiszen úgyis a legutóbb megszerezni kívánt szívnél próbálkozunk újra, épp csak újra meg kell tennünk az odáig vezető utat. Unalmas utakról pedig hát ezek nélkül is gondoskodtak a pályatervezők. Gyakori eleme a játéknak, hogy ha valahonnan leesünk, akkor egy jó hosszú ösvényen keresztül juthatunk vissza az elbaltázott helyszínre. Képzelhető, milyen „izgalmas" ez a mászka, amikor 10-15-ször kell megtennünk ugyanazon utat! Hangsúlyozom: nem azzal van a probléma, hogy vissza kell másznunk az elrontott ponthoz, hanem hogy tényleg baromira unalmas és hosszú utakon kell visszamásznunk. Ráadásul ez nem csak a leeséseknél van így. Ki tudja miért, ha vesztünk a sumó birkózóval szemben, utána a pálya tőle legtávolabbi pontjára rak minket a játék. Az pedig már mindennek a teteje, hogy minden egyes szív felvételekor visszakerülünk a HUB-ba, és ilyenkor minden apróságot elvesztünk. Nem lehet tehát egyszerre gyűjteni a palackokat és a szívtöredékeket, miközben egész szívek után kutatunk. Mindent csak külön-külön!

Bevallom férfiasan: a sok-sok idétlen mászkálással Vexx úgy fel tudott dühíteni, hogy állandóan csak a gép kikapcsolásával tudtam magamat igazán megnyugtatni. Ha éreztem is olyan inspirációt, hogy „na még ezt átviszem, mert kíváncsi vagyok a következő világra", akkor ezt csakhamar frusztráltság váltotta fel, valamint az olyan gondolatok hogy „játsszon ezzel a kitalálója, vagy még inkább annak a drága jó édesanyja". Ez a körülmény pedig már abszolúte nem emlékeztet a Jak and Daxterre, sőt a játékot mérföldekre távolítja el tőle. Első pillantásra egész kellemes élménynek ígérkezik Vexx, tíz perc játék után kezdenek izgalmassá válni a kihívások, viszont egy óra múlva már a pokolba kívánjuk az egészet.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE

- Mindegyik szív eléréséhez más feladat tartozik
- Klasszikus platformelemek
- Jópofa power-upok

ELLENE

- Borzalmas irányítás és kamerakezelés
- Idegesítően sok és lassú futkosás
- Gyermekded sztori

PEREPUTTY

- Jak and Daxter – *Sony*
- Ratchet and Clank – *Sony*
- Vexx – *Acclaim*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	78
HANG	58
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

70

1 játékos NTSC WWW.VEXXTHEGAME.COM







↗ A kanyarvétel elméletileg jó volt, csak az utat építették rossz helyre

■ **Elég kevés lóerő szorult ebbe a Mercibe**

MERCEDES-BENZ WORLD RACING

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** TDK MEDIACTIVE **FEJLESZTŐ** SYNETIC **MEGJELENÉS** 2003.02.20. **NTSC** 2003.02.28. **PAL**

A tekintélyes múltat maga mögött tudó Mercedes-Benz autógyár mindig is precizitásáról és járművei megbízhatóságáról volt híres. Sajnos azonban az átlagemberek számára (és ez fokozottan igaz hazánk fiaira) ezek a négykerekűek többnyire a megfizethetetlen árkategóriába tartoznak. Most viszont a Synetic fejlesztőcsapat jóvoltából bepattanhatunk egy Merci virtuális bőrülésébe, hogy a TV képernyőjén keresztül közelebbről is megismerjük a több mint száz típus menettulajdonságait.

Az ismerkedés első perceiben talán a menü összetettsége tűnhet fel mindenki számára. Tervezői ugyanis az én kis lelivilágomhoz mérten annyira túlbonyolították, hogy először csak bambán bámultam rá, amikor egy versenyt akartam indítani. Hogy valami egetrengetően zseniális újdonságnak, vagy a fejlesztő bácsik át nem gondolt koncepciójának voltam-e tanúja, azt egyelőre eldönteni nem tudom, így tehát az legyen inkább az idő (vagy a szakértő olvasó) feladata.

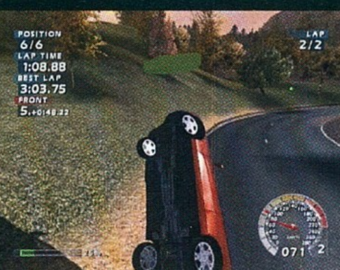
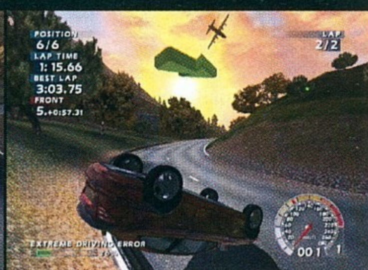
Új játék indításakor a nevünk és a nehézségi fokozat megadása után kiválaszthatjuk a rendszámtáblánk kinézetét, a rajta lévő feliratot, kedvenc színünket, illetve tíz előre megrajzolt szereplő (öt fiú és öt lány) közül a nekünk legszimpatikusabbat. Kezdéskor három autó (G270 CDI, A160 CDI, E200 CDI) áll rendelkezésünkre, de a játék végére már összesen 109 járgányt vezethetünk. Ami a legfantasztikusabb, hogy nemcsak a modern Mercedesek kerültek bele a kínálatba, hanem a több évtizedes múlttal rendelkező matuzsálemek, illetve a még csak tesztpályákon körözgető prototípusok is. Természetesen egytől-egyig az eredeti kocsik alapján modellezték őket, így mindegyik a valós technikai adatok alapján viselkedik – erről a cég mérnökei gondoskodtak. Ezen felül felvértezték őket egy alapszintű törési modellel is – ami azt jelenti, hogy sajnos csak a kasztni gyűrődik, az is csak korlátozott mértékben. Ennek oka nyilvánvaló, az azért meglepő, hogy a műanyag lámpabúrák sem törnek ki soha, hanem úgy viselkedik mint az alumíniumborítás, azaz deformálódik... *(Ha rákérdeztél volna az előbbi interjúban, akkor a szakértők is megmondták volna, hogy úgy egyszerűbb kezelni a modellt – a szerk.)*

Ha a három fő tulajdonság (kezelhetőség, maximális sebesség és gyorsulás) alapján kiválasztottuk a nekünk leginkább megfelelő kocsit, indíthatjuk is a bajnokságot, amelyből összesen 16 vár ránk. Ezekben persze csak akkor léphetünk tovább, ha begyűjtjük az előre meghatározott helyezések egyikét. A bajnokság futamai között lehetőségünk van más stílusú versenyeken is részt venni. Ezek főként tesztpályás vezetések, ahol vagy egy új prototípust próbálhatunk ki, vagy két különböző autó tudását kell összehasonlítanunk. Nekem legjobban az tetszett, hogy offroad-, azaz terepversenyeken is elindulhatunk, igaz, szigorúan (de értelemszerűen) csak terepjárókkal. Itt megmérettetés célja nem a vetélytársak leelőzése, hanem – mivel csak egyedül tartózkodunk a pályán – az, hogy minél rövidebb idő alatt áthaladjunk a nagy sárga zászlóval jelölt ellenőrző pontokon. Ezek sokszor furcsa helyeken vannak elhelyezve, így alaposan próbára kell tennünk terepjárónk lóerőit a hegyoldalakon.

A verseny indításakor a külső nézetű kamerából már feltűnhet a kocsink részletessége, mely a grafikusok állítása szerint körülbelül 12 ezer poligonból épül fel – és ez valóban meg is látszik rajta: sehol egy szögletesség, vagy elnagyolt él, akármerről nézzük mindenhol szép, lekerekített formákkal találkozunk. Ez a részletesség sajnos már egyáltalán nem jellemző a terep kidolgozására. A fejlesztők mintha beleestek volna a saját csapdájukba: céljuk ugyanis az volt, hogy egy olyan, sok-sok négyzetkilométeres terepet modellezzenek le, melyen a játékos nemcsak az előre kijelölt útszakaszon halad, hanem arról bármikor letérhet és elindulhat felfedezni a vidéket. Eddig rendben is volnánk – azonban sorra jönnek elő az olyan bántó hiányosságok, hogy például a fákon, bokrokon és néhány egyéb „tereptárgyon" (nézők, tűzcsapok, helikopterek) minden következmény nélkül keresztülhajthatunk. Elég idétlenül néz ki, amikor a néhány centis oszlopról úgy pattanunk le, mint a betonfalról, míg a mellette lévő vastag törzsű fán úgy siklunk át, mint kés a vajon. Az ilyen ütközésmodellezési hiányosságok a tengerparton is visszaköszönnek, ahol a motorcsónakokat megszégyenítő módon száguldozhatunk a víz felszínén! Ezeket tetézi, hogy ha több kocsi van előttünk, akkor a képfrissítés gyakran olyan szintre esik vissza, hogy a játék komolyan elkezd szaggatni. Sokszor – teljesen érthetetlen módon – ez akkor

↘ Ebben a nagy melegben jólesik ledőlni egy kicsit





↗ A gonosz BMW-sek fejtetőre állították a koncepciót



↗ Ejha, de elhúztátok a csíkot!

A MERCEDES-BENZ SZÜLETÉSE

Karl Benz, a karlsruhe-i születésű mérnök 1883-ban alapította meg saját vállalkozását, a Benz és Társa Rajnai Gázmotorgyárat. Itt építette meg azt a háromkerekű járművet (Benz-Dreirad), amely – mint a világ első „autója" – egyébként egy teljesen önálló, új konstrukció volt.



Gottlieb Daimler egy Köln melletti gázmotorgyárban dolgozott. Az ott töltött első idők egyik fontos tárgyi emléke az a képeslap, amelyet Daimler a családjának küldött. Ezen egy háromágú csillaggal jelölte meg ottani lakását. Évekkel később, amikor a DMG védjegyet keresett, Daimler fiai emlékeztek erre a csillagra, és a földön, vízen, levegőben megvalósulni látszó motorizáció szimbólumaként a háromágú csillagot, mint márkajelet védették le.

1897-ben Wilhelm Maybach, aki az akkorra már megerősödött DMG főkonstruktőre volt, találkozott egy energikus üzletemberrel, aki nélkül a Mercedes márkanév talán nem is született volna meg. Ő volt Emil Jellinek, az Osztrák-Magyar Monarchia nizzai főkonzulja. Egyébiránt pedig roppant vagyonos ember, aki miután hírét vette az autómonilnak, azonnal lelkes támogatójává vált, és nagy érdeklődéssel fordult az éppen kibontakozó autósport felé is. Az első versenytapasztalatok alapján, 1900. április 2-án Jellinek meg is állapodott Maybach-hal egy új tervezésű autó eladási-, és árkérdéséről, valamint megrendelt 36 darabot (akkoriban ez óriási mennyiség volt). A műszaki változtatásokon túl kérése az volt, hogy az autókon az első házasságából született leánya, Mercedes neve álljon márkanévként. Ezt a kérést pedig egy ilyen nagy darabszámú rendelésnél egyszerűen nem lehetett visszautasítani… Az 1900-as évek elején rendezett versenyeken elért jó helyezések újabb megrendeléseket hoztak, többek között az amerikai milliárdos Rockefeller is egy ilyen Mercedes tulajdonosa lett.

A DMG és a Benz kisebb-nagyobb nehézségekkel küzdve fejlődött tovább és 1926-ban a két cég vezetése megállapodott az egyesülésről. Június végén létrejött a Daimler-Benz AG, az autók márkaneve pedig Mercedes-Benz lett. A hűtőkön és gépháztetőkön díszelgő háromágú csillagot pedig 1911. óta úgy jegyzik, mint a világ talán legismertebb áruvédjegyét.



A fúziót követően a Benz-féle babérkoszorút felhasználva született meg a mai napig is használatos, felül „Mercedes", alul „Benz" feliratos, középen 3 ágú csillagot tartalmazó jelvény. 1901. március 22-től napjainkig Mercedes és Mercedes-Benz márkanévvel 19 millió autó került ki a cég gyáraiból, amelyből mintegy 9 és fél millió ma is fut a világ útjain – és írja tovább a márka történetét.





is előfordul, ha csupán egyedül száguldozunk egy pályaszakaszon. Sajnos ezt nem lehet teljes egészében ráfogni a részletes grafikára, mivel mindenhol nagyon gyenge minőségű textúrákkal találkozhatunk, és szinte sehol sem láthatunk különleges effekteket. Ebben talán az is szerepet játszik, hogy a pályák fölött rengeteg repülőgép, helikopter vagy léghajó repked. Már az elsőként megismert nevadai pályán is szinte szó szerint egymást érik a helikopterek, a lopakodó-repülők, illetve különféle ufók. Ezeket nyilván hangulati elemként kívánták alkalmazni a fejlesztők, viszont talán kicsit túlzásba is vitték – így pont visszafelé sült el az ötlet.

A készítőknek – az autógyárral együtt – már a fejlesztés korai időszakában is az volt a célja, hogy olyan programot alkossanak, ami a vezetés tökéletes élményét nyújtja a játékosoknak, viszon a leendő vásárlók igényeihez igazodva muszáj volt egy arcade-jellegű vezetési stílust is beépíteniük a programba. Az áthidaló megoldás végül egy csúszka formájában született meg, melyen bárki tökéletesen beskálázhatja magának a két stílus keverédésének arányát. Nagyon jól érezhető a különbség, ugyanis míg szimuláció módban keményen kell küzdenünk a kocsink úton tartásáért, addig az arcade-ben felelőtlenebb vezetési stílussal is elsőként érhetünk a célba, mivel szinte lehetetlen kicsúszni, vagy megpördülni. Amennyiben még ezután is gondjaink lennének, akkor érdemes bekapcsolni a fékrásegítőt, mellyel a gép automatikusan beletapos a pedálba kanyarok előtt, így nekünk csak a fordulással kell foglalkoznunk. Ezen felül pedig – a szimulációt elősegítendő – két, valós életben is létező funkciót kapcsolhatunk be. Az ABS erős fékezéskor megakadályozza a kerekek blokkolását (azaz optimalizálja a fékutat), és a legveszélyesebb helyzetekben is gondoskodik az autó stabilitásáról, elosztva a hátsó kerekek között a féknyomást. Az ASR, azaz a kipörgés-gátló pedig túl erős gyorsításkor korlátozza a hajtott kerekek kipörgését gyenge tapadású útfelületen, illetve javítja a kormányozhatóságot. Szintén a szimuláció miatt került bele a programba a belső nézet, ami itt nemcsak a lökhárítóra vagy a motorháztetőre szerelt kamerát jelenti, hanem valóban belülről láthatjuk a kocsit – benne a kormánnyal, rajta sofőrünk kezével, és persze a műszerfalon lévő kijelzők is működnek.

Többjátékos módban ketten vagy négyen mérhetjük össze tudásunkat, méghozzá osztott képernyőn, mivel semmilyen más módszert (System Link avagy Xbox Live) nem támogat a program. Azonban itt is halmozottan jönnek elő a grafikus motor gyengeségei. Már a két részre osztott képnél is erősen korlátozott a látótávolság, aminek köszönhetően a „ködből" hirtelen tűnnek elő a tereptárgyak, és emellett a képfrissítés is gyakran lecsökken az elfogadható szint alá.

A dühítő hibái ellenére a Mercedes-Benz World Racing elég élvezetes játék, melyet főleg az aprólékosan kidolgozott szimulációs részének és változatos zenéinek köszönhet, melyekben a gitártól a zongorán keresztül egészen a trombitáig rengeteg hangszert hallhatunk. Sajnos azonban a sok helyen feltűnő grafikai hibák nagyon lerontják az élvezhetőséget. Aki a gondtalan száguldozás élményére vágyik, némi látvánnyal megspékelve, az inkább Racing Evoluzione-t válassza, míg akinek inkább a szimuláció a gyengéje, és nem utolsósorban csípi is a Mercedeseket, az egy egész jó kis játékot kaphat a MBWR-rel is.

Castor
castor@ipma.hu

MELLETTE
- Rengeteg változatos pálya
- Több mint száz Mercedes
- Hangulatos zenék

ELLENE
- Gyakran lelassul a képfrissítés
- Silány a textúrák kidolgozása
- Rengeteg tereptárgyon áthajthatunk

PEREPUTTY
- Racing Evoluzione
  Infogrames
- Sega GT 2002
  Sega
- Mercedes-Benz World Racing
  TDK Mediactive

1-4 játékos NTSC

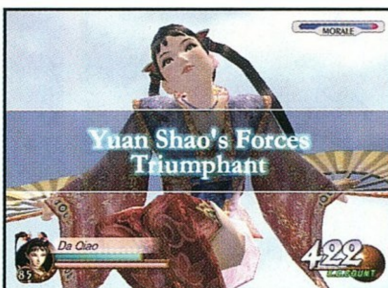
ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	65
HANG	87
SZAVATOSSÁG	82

WWW.TDK-MEDIACTIVE.COM

ÍTÉLET
76



↗ Noha Lu Bu egy jólfejlett szöcskére hasonlít, azért harcolni is tud









A háború folytatódik – csak egy kicsit másképp...

DYNASTY WARRIORS 3 XTREME LEGENDS

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** KOEI **FEJLESZTŐ** OMEGA FORCE **MEGJELENÉS** 2003.01.15. **NTSC** 2003.03.07. **PAL**

A klasszikus kiegészítő lemez fogalma konzolos berkekben nem túl ismert. Ez a PC-s programok kiváltsága, melyhez tökéletes alapot szolgáltat az ottani játékok működése: a játékot tartalmazó CD-ről a gép az adatok nagy részét felmásolja a merevlemezére és onnan futtatja. Ha kiadnak egy küldeteslemezt – kicsit leegyszerűsítve a dolgot – a gépnek mindössze arra van szüksége, hogy az új adatokat pontosan beillessze a régiek mellé, és lehetőséget nyújtson az újdonságok elindítására. Egy klasszikus kiegészítő így az esetek nagy részében önmagában nem is futtatható, mert kellenek hozzá az alapprogram részei. Konzolon másképp működik a dolog, épp ezért a – ritka – konzolos küldeteslemezek más irányvonalat követnek: önmagukban is elindíthatóak, gyakorlatilag még egy játékot kapunk, csak éppenséggel más pályákkal, opciókkal, új videókkal és zenékkel. Valami ilyesmiben mesterkedett az Omega Force is, amikor elkészítette a Dynasty Warriors 3 kiegészítőjét, Xtreme Legends alcímmel.

Dynasty Warriors-ügyekben újoncnak számítóknak: a DW-játékok egy kínai író, Luo Guanzhong A Három Királyság Románca (San Goku Shi) című, keleten hihetetlenül népszerű történelmi regénye alapján készülnek. A történet az i.sz. II. évszázad vége körül bonyolódik, és három királyság küzdelmét meséli el. Mi a hármak egyikének szabadon választott tisztjét alakíthatjuk, feladatunk természetesen a harcban való minél jobb helytállás. Maga a játék egy iszonyúan akciódús csatasorozat, ahol karakterünkkel a méretes harcmezőkön kolbászolva ellenfelek százait, sőt ezreit kell hidegre tennünk, jobbára a saját fegyverünk által. A cselekmény tulajdonképpen folyamatos harc, egy nagyon kevés taktikázással és néminemű RPG-elemmel körítve. Utóbbi vonatkozik egyfelől arra, hogy karakterünk a harcban elért eredményektől függően fejlődik, és különböző tulajdonságokkal bíró fegyvereket és tárgyakat szerezhet, másfelől arra, hogy egy több főből álló, a karakter szintjétől függő létszámú testőrgárda kísérgeti a csatákban, amelyek szintúgy képesek a fejlődésre. Harcosunk a standard csapásai és annak kombói mellett képes egy különleges, nagy erejű támadásra is (ez a musou).

Az Xtreme Legends jópár újdonsággal bővült a DW3-hoz képest. Technikailag ezt a következőképpen oldották meg a fejlesztők: először is bebootolunk az XL DVD-ről. Amennyiben az új módokban szeretnénk vitézkedni, akkor semmi extra dolgunk sincs, simán elindítjuk a játékot, ha azonban DW3-at, illetve annak egyes részeit szeretnénk újrajátszani a kiegészítő által kínált új opciókkal bővítve, akkor menet közben ki kell cserélnünk a két lemezt. Például a kétjátékos Versus módot kizárólag csak akkor játszhatjuk, ha birtokunkban van az alapjáték is, a többi játékmódnál pedig a program felkínálja az Xtreme és az Original alternatívákat (helyszűke miatt részletesebben csak az újdonságokra fogok kitérni). A Challenge módhoz négy új csatlakozott, ebben különböző feladatokat kell megoldanunk, általában időre. Jó példa erre, hogy egyedül kell átverekedni magunkat egy többé-kevésbé lineáris, ellenfelektől hemzsegő pálya túlsó végébe – nem számít, hogy nem ölünk meg senkit (mondjuk ilyen azért nem lesz…), pusztán az időeredményt figyeli a program. A teljesített küldetések után egy kódot kapunk, mely segítségével feliratkozhatunk egy online-világranglistára (a Mystic Heroesból már ismerős módon). Free mód választása esetén, Xtreme-ben az alapból rendelkezésre álló 41 karakterrel a kilenc pálya bármelyikén szabadon küzdhetünk, méghozzá úgy, hogy a normál testőrök helyett kísérőül immáron akár egy másik karaktert is kijelölhetünk. Ezenkívül hét, az előző részből extraként már ismert hős (Lu Bu, Diao Chan, Dong Zhou, Yuan Shao, Zang Jiao, Meng Huo és Zhu Rong) választható a Musou, azaz a sztori módban. Itt hét pályán keresztül kell vitézkednünk, gyakorlatilag ugyanúgy, mint az alapjátékban. A pályák sajnos nem újak, hanem az előző részből már ismert terepek némileg módosított változatai (másképpen állnak fel a hadtestek, eltér a mozgásuk és harc közben új események következhetnek be). Megváltoztatták a módszert, amellyel a program számolja a kombókért járó pontokat is és immáron egy új nehézségi szint, a „nagyon nehéz" is választható.

Mindehhez csatlakozik számos új fegyver és tizenöt tárgy, amelyek a kiegészítővel váltak elérhetővé. Minden karakternek fellelhető az ötödik fegyvere (nagyon brutális darab), de ennek megvan az ára is: csak akkor szerezhető meg, ha Very Hard fokozaton játszunk. A legnagyobb – pozitív irányú – változások a testőröket érintik, mert igencsak kibővítették a velük való variálgatást. Testre szabhatjuk a külalakjukat (férfi avagy nő legyen, melyik haderőhöz tartozzon, milyen színű uniformisban), de ennél sokkal fontosabb, hogy a tulajdonságaik alakulásába is beleszólhatunk: megadhatjuk, hogy melyik képességükre koncentráljon a gép a tapasztalati pontok elszórásakor. Lassabban fejlődnek, mint az alapprogramban, viszont a felszerelésekhez hasonlóan őket is bármikor, bármelyik karakterünk magával viheti. Csata előtt kiválaszthatjuk, hogy mely tárgyakat és fegyvereket használják (számukra külön kategória van mindkettőből) – igaz, ők egy időben csak egyetlen felszerelést hordhatnak (összesen nyolc van), viszont fegyverük az ötféle alaptípusból akár három szintű is lehet.

A grafikus motor ugyanaz, mint a DW3-ban, az XL egyetlen újdonsága ezen a téren az új videók. Az értékelésnél pusztán a konkrét számokkal vagyok gondban: habár a játék néminemű előrelépés a DW3-hoz képest (és önmagában nem nagyon állja meg a helyét), mégis, egy vérbeli rajongónak, aki teljesen végigjátszotta már az alapjátékot, számos újítással szolgál és heteken át kellemes szórakozást biztosít. Nem is ajánlom rajtuk kívül senki másnak, az átlagos játékos inkább várja meg az USA-ban március végén megjelenő Dynasty Warriors 4-et.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE
- Egy-két valóban hasznos újítás
- Irtani még mindig fantasztikus érzés
- A karakterábrázolás szokás szerint nagyszerű

ELLENE
- Ugyanaz a külalak – ugyanolyan hibákkal
- Kizárólag rajongóknak!

PEREPUTTY
- Dynasty Warriors 3 – Koei
- Dynasty Warriors 3: XL – Koei
- Mystic Heroes – Koei

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	80
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET

72

2 játékos NTSC WWW.KOEIGAMES.COM



↗ Hölgyek egymás közt. No comment…

■ Ütőképes-e az ütődöttek csapata?

BLACK&BRUISED

TÍPUS SPORT/BOKSZ **KIADÓ** MAJESCO **FEJLESZTŐ** DIGITAL FICTION **MEGJELENÉS** 2003.01.28. **NTSC** 2003.05.30. **PAL**

Úgy látszik, a cel-shading grafikai ábrázolás mostanában népszerűbb, mint Balázs Pali vagy a Fásy mulató – már olyan játékstílusokban is összefuthatunk vele, amelyekről aztán végképp nem gondoltuk volna, hogy egyszer rajzfilmszerű megvalósításban találják. A Majesco gondolt egy merészet, és a Black & Bruiseddel a sportjátékok – azon belül is a boksz – felségterületére lavírozott. No, azért nem kell megijedni: sem a kis hercegnek (Hamed), sem Mike „fülig ér a szám" Tysonnak nem kellett modellt állnia egyetlen Digital Fiction-grafikus vászna előtt sem: a játékban rajzfilm-szerű, kitalált alakok szerepelnek, és maguk a mérkőzések is sokkal inkább két mesefigura bunyójára, netán egy játéktermi adok-kapokra emlékeztetnek, mintsem egy komoly sporteseményre.

Összesen tizenkilenc karakter püfölheti egymást, ebből jó szokás szerint öt még nem áll rendelkezésünkre az induláskor, hanem a későbbiekben kell őket megnyernünk. Érdekes és röhejes figurák szerepelnek itt, férfiak és hölgyek vegyesen: akad például egy önjelölt bárénekesnő, akinek ugyan egy cseppnyi hangja sincs, ám az énekléshez szükséges másik fontos kellékkel, a méretes „tüdő"-vel azért rendelkezik; egy nagydarab kopasz börtöntöltelék, aki szemlátomást alig várja, hogy szétüthesse bárkinek is a fejét; vagy egy mexikói csóka, aki bizonyára túl sok Marvel-képregényt olvasott és valami szuperhősnek képzeli magát. Külön mondatot érdemel kedvenc karakterem (szinte végig vele játszottam), a vagány és kemény Holly D. Vixen, a szűk bőrruciban flangáló, vastagon rúzsozott szájú, szilikon-mellű, vörös démon. Imádom ezt a típust, és a jelek szerint ezzel nem is vagyok egyedül: mindkét grafikusunk és a főszerkesztőnk is elismerően csettintett, amikor meglátták a babát. Persze az összes fazon egytől-egyig idióta, de emellett ugyanilyen fontos, hogy a tulajdonságaik is igencsak különbözzenek. Jelen esetben ez szerencsére nemcsak egy hangzatos reklámszöveg, hanem így is van – mindegyiknek érezhetően más az élet-, és ütőereje, a sebessége vagy éppen az ütéstávolsága. A játék 21 pályája sem hétköznapi – a kocsmai küzdőtértől a tengerparti strandon keresztül egy katonai táborig bezárólag minden marhaság előfordul itt, sőt legnagyobb meglepetésemre még egy normál sportcsarnok is a hozzá tartozó ringgel.

A meccsek annyiban azért emlékeztetnek egy valódi bokszmérkőzésre, hogy a bunyózáshoz itt is csak a két kezünket használhatjuk. Garantálom, hogy a saját bőrünkön tapasztaljuk meg a választható versenyzők sokszínűségét. Egy pár karakter olyan végtelenül lassú, hogy szinte esélyünk sincs egy gyorsabb ellenfelet megütni, ugyanakkor egy-két méretesebb fickónak akár öt-hat ütést is be kell vinnünk, míg az életerejében feltűnik némi negatív irányú változás. A karakterek számos különböző kombót használhatnak, ezek hatása általában egy gyors ütéssorozat. Egy gond van velük, mégpedig az, hogy nagyon körülményes őket előhozni. A Training menüpontban ugyan begyakorolhatjuk őket, de a nemegyszer hét gombnyomásból (némelyiknél az akciógombok valamelyikét pluszban az R1-el együttesen kell lenyomni) álló mozdulatsorok túlságosan időigényesek, arról nem beszélve, hogy hatástalanná válnak, ha közben az ellenfél valamilyen módon megakaszt minket. Épp ezért érdemes (és muszáj) a power-upokat használnunk, ezek lesznek a legjobb ütőkártyáink. Ezeket véletlenszerűen sorsolja a gép (a kijelzők között látható, hogy mit fogunk kapni), a megszerzésük pedig – szó szerint – pofon egyszerű. Ahogyan adagoljuk a taslikat az ellenfeleknek, úgy kapunk minden ütés után egy csillagocskát (az életerő kijelzője felett láthatók) – amennyiben ezekből kitelik egy teljes sor, miénk a power-up. Elsüthetjük akár azonnal is (mindössze egy gombnyomásunkba kerül), de a rafináltabbak vagy a türelmesebbek várhatnak, ugyanis ha még egy sor csillagot kirakunk, már egy második szintű, erősebb speckó lesz a jutalom. Összesen hatféle power-uppal turbózhatjuk fel a bokszolónkat, mindegyiknek három fokozata van. A hatásukat tekintve sokfélék lehetnek, de értelemszerűen valamilyen formában mindegyikük a támadásunkat, vagy a védelmünket teszi erősebbé, illetve az életerőt növeli. A győzelemhez négyszer kell padlóra küldenünk az ellenfeleket – háromszor még felállnak, a negyediknél azonnali KO-t hirdet a gép (ránk ugyanez vonatkozik). A bokszolók a menetek közti szünetekben és padlófogás után is nyernek némi energiát.

A standard játékmódokon (gyakorlás és egy-, avagy kétjátékos meccs) nincs mit magyarázni, de jó hír, hogy a Black & Bruised egyjátékos módban nagyon erős. A Survivalmódban kilenc helyszín közül választhatunk, az ellenfelek sorban jönnek, amíg csak bírjuk szuflával (itt egy kiütés már elég a győzelemhez). Tournament, azaz bajnokság – szintén szokásos mód: öt kategóriában indulhatunk, az amatőrtől a profiig, a lejátszandó meccsek száma folyamatosan nő (érdekes, az első négyet simán vettem, az utolsóban volt csak egy pár problémásabb ellenfél). A Boxer' Life-ban mind a 19 versenyző történetét lejátszhatjuk, ezek fejenként hat fejezetből állnak, mindegyik előtt egy hangulatos és nemegyszer poénos videóbetéttel. Érdekesség, hogy egyes csatáknál – a történettől függően – némi szabálymódosítással él a program (nem védekezhetünk, lebénul a jobb kezünk, vagy sérülékenyebb lesz az egyik oldalunk, de olyan is előfordult, hogy valakit hétszer kell a padlóra küldeni). A bőséges lehetőségeket tekintve tehát a hosszú játékidő egyedül is garantált.

A megvalósítás mindent összevetve valamivel az átlag felett tanyázik: a hatalmas méretű, rajzolt figurák nagyon jók, két-háromszori padlófogás után pedig már csupa kék-zöld folt az arcuk. Az animáció is eltalált és változatos, a háttér viszont az esetek nagy részében kidolgozatlan és egyszerű lett. A képfrissítés csak akkor esik látványosan, amikor valamilyen közelképen mindkét karakter egy látványeffektekkel ábrázolt kombót használ, különben nincs vele gáz. A karakterek és a narrátor hangja nagyszerű, sokat is beszélnek, előbbiekkel csak az a gond, hogy a beszéd sokszor nincs szinkronban az ajakmozgással. A háttérzaj problémásabb, mert két eset lehetséges: vagy nagyon gyenge, vagy pedig a helyszínhez nem illik. A zenével tökéletesen meg voltam elégedve, mindegyik csóka a hozzá illő taktusokra produkálja magát. Sűrűn találkozunk humoros elemekkel, úgy a grafikában, mint a beszélt szövegben de akár egy felirat formájában is. Például, ha kiütjük az egyiptomi Pharaoh nevű fickót, múmiapózban fekszik a rászámolás alatt, a börtöntöltelék Bronto Sore (ez a név is megér egy misét…) leverése után pedig megtudjuk, hogy „úgy érzi magát, mint amikor utoljára lehajolt a szappanért". Konzekvencia? Egy könnyed, arcade-stílusú bunyó, amely egyáltalán nem tekinthető mérföldkőnek, de egy ideig nagyszerűen elszórakoztatja az embert.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Humoros elemek tömkelege
- Méretes, jól megrajzolt, karakterisztikus figurák
- Hosszú időn át élvezhető egyjátékos-mód

ELLENE

- Vajmi kevés köze van az igazi bokszhoz
- A hátterek szegényesek
- Elvétve lelassuló képfrissítés

PEREPUTTY

- **Rocky** *Rage*
- **Black & Bruised** *Majesco*
- **Knockout Kings 2002** *EA Sports*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	72
HANG	82
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET

72

1-2 játékos NTSC WWW.BLACKANDBRUISED.COM



↗ Ha a szemembe világítasz azzal a vacakkal, dühös leszek!



↗ Dorothy nem boldog... nagyon nem az!





■ Akció? Túlélő-horror? RPG? Vagy mifene?

GALERIANS: ASH

TÍPUS AKCIÓ/RPG **KIADÓ** SAMMY **FEJLESZTŐ** ENTERBRAIN **MEGJELENÉS** 2003.02.05. **NTSC**

A Galerians című akció-RPG hibrid három évvel ezelőtt jelent meg PlayStationre. Ne szépítsük a dolgot: nem tartozik a platform halhatatlanjai közé... Ennek ellenére most megjelent a történet szerves folytatása, amely stílusában egy-az-egyben felmenőjére üt, igaz, az eltelt idő alatt mind a fejlesztő, mind a kiadó megváltozott (ASCII/Crave produkció volt). Az Ash alcímet kapott játék a távoli jövőbe repít minket. 2522-t írunk. A helyszín Michelangelo City, ahol az emberek a saját nyakukba ültettek egy mesterséges intelligenciával rendelkező szuperszámítógépet, név szerint Dorothy-t. Ám ez a Dorothy nem a nagynénikéjéhez akart visszajutni Kansasbe Toto kutyussal, hanem fejébe vette, hogy Isten szerepében fog tündökölni az emberek előtt. Kifejlesztette a saját szuper-humánjait, a galerianokat, akik különféle pszionikus képességekkel rendelkeznek és csak neki, anyucinak engedelmeskednek. Ám az AI-t kifejlesztő tudós megneszelte kreálmányának sötét üzelmeit és kétségbeesett ellenintézkedésekbe fogott. Kifejlesztett tehát egy vírust Dorothy megsemmisítésére, melyet egy kollegája lányának, Liliának és saját fiának, Rionnak az agyába tölt le. Dorothy persze tudomást szerez a fenyegetésről, és mozgósítja a galerianokat, hogy akadályozzák meg Liliát és Riont a vírus aktiválásában. Rion legyőzi őket, ám a küzdelem közben tudomására jut, hogy ő maga is csak egy galerian – az igazi Rion már rég nem él, Dorothy őt csak a pótlására hozta létre. Hősünket ez nem deríti jobb kedvre, s miután végzett a galerianokkal, Lilia segítségével Dorothyt is rövidre zárja – bár ebbe ő is belehal. Hat év telik el – és egyszer csak Rion a Family Program-teremben tér magához, mellette Liliával és Cain holttestével (ő is egy galerian, kópiája Rionnak). Mintha csak percek teltek volna el a végzetes összecsapás óta... Rion érzi, hogy Dorthy is újra működőképes – itt az ideje egy családlátogatásnak.

Miután megkaptuk az irányítást, örülhetünk, hogy rögvest egy kétfős csapat áll rendelkezésünkre. Ám az öröm nem tart sokáig: hamar kiderül ugyanis, hogy Lilia irányítását nem kapjuk meg – ő csupán követ minket és a veszély első jelére összekucorodik. Ez a szoba volt galerianok „tárolóhelye" és bár ők már Rionnak köszönhetően nincsenek többé (?), azért jó pár hasznos dolgot hagytak maguk után. Érdemes körbeszaladni a szobában, ugyanis a megtalálható tárgyak csak akkor válnak láthatóvá, ha a közelükbe érünk, úgyhogy ha nem akarunk lemaradni semmilyen cuccról, érdemes minden helyszínt gondosan megvizsgálni. Cain holttestének átkutatása, és a talált file kézhezvétele után továbbmehetünk a dome-ba. Itt kiderül, hogy Rionba valaki beleépítette Eric Cartman, South Park-i lakos V chipjének egy változatát – ez nemcsak káromkodásra, hanem bármiféle engedetlenségre ráz, úgyhogy ha nem a megfelelő ajtón próbálunk kimenni a dome-ból, már jön is a sokk. Ezenkívül nyilvánvalóvá válik, hogy nem látnak szívesen bennünket, ugyanis sötét alakok hordái vetik ránk magukat – sebaj, épp itt az ideje, hogy kipróbáljuk Rion pszi-képességeit, lévén más fegyverünk nemigen lesz. Nos, a harc sajnos kompromisszumokkal jár: a pszi-képességek használata közben mozdulni sem tudunk, úgyhogy mielőtt bevetjük őket, feltétlen álljunk jó irányba. Használhatunk pajzsot is, ám ekkor szintúgy nem tudunk mozdulni, és sajnos támadni sem. Nagy hibája, hogy csak egy irányból érkező támadásoktól véd, az ellenfelek pedig egy idő után rájönnek erre és hajlamosak megkerülni. Harc közben lehetőségünk nyílik az egyes ellenfelek célbavételére is. Ahogy csapkodjuk le az ellenfeleket, észrevehetjük, hogy azok bizony galád módon újrateremtődnek. Szerencsére ezt csak egy bizonyos mennyiség ledarálásáig teszik, s utána az adott helyszínen már békén hagynak minket. Használjuk nyugodtan indikátornak Lilia-t – ha lekuporodik, akkor valahol, valaki még maradt a helyszínen és jó eséllyel épp felénk kolbászol hogy megölesse magát. Ha azonban békésen tipeg mögöttünk, akkor nyugodtan nekiláthatunk az adott hely végigkutatásának. A játék készítői megajándékoztak bennünket a kvázi HP és mana szinteket jelölő csíkok mellett egy harmadikkal, ami a minket – pontosabban Riont – ért stressz mennyiségét jelöli. Stressz pedig akad majd bőven, úgyhogy ha nem vigyázunk ez a csík – mely a HP-vel és a manával ellentétben akkor néz ki jól, amikor nullán van – előbb-utóbb betelik. Ekkor bizony Rion agya sülni kezd, és azonnali gyógyszerkezelésre szorul, be kell kapnia egy delmetort. Amennyiben nem figyelünk a stressz-méterre és nem sikerül az említett nyugtatóból eleget találni, komoly problémáink támadnak.

Bár a játék elsősorban akció jellegű, találhatóak benne fejtörők és az RPG-kre jellemző karakterfejlesztés is. Mégis, valahogy az egész játékrendszer kevésnek érződik: akciónak nem elég pörgős, RPG-nek pedig elég gyengécske. Az első rész befejezésében elpusztult a rosszindulatú AI és a főhős, Rion is – az ember úgy gondolná, ha valahol, hát itt nem lehetséges a folytatás. Ám a történet ilyen, meglehetősen erőltetett csavargatásával sikerült összehozni egy vérszegény és logikátlan folytatást. A jelenlegi gazdag PS2-es RPG-kínálatot figyelembe véve már csak az a kérdés: lesz-e, aki egyáltalán foglalkozik vele...

Draco
draco@chello.hu



MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Néhány valóban érdekes ötlet ■ Látványos videóbetétek ■ Furcsa és különös világ	■ Dark Cloud 2 *Sony* ■ .hack *Bandai* ■ Galerians: Ash *Sammy*	GRAFIKA 72 HANG 62 SZAVATOSSÁG 55	61

ELLENE

- ■ Túl sok újjáéledő dögöt kell leverni
- ■ Vacak fejtörők
- ■ Nehézkes harcrendszer

1 játékos NTSC WWW.SAMMY-ZONE.COM/GASH/











A partjelzői feladatokat Dagobert bácsi unokaöccsei látják el

Civil a pályán

DISNEY SPORTS FOOTBALL

TÍPUS FOCI **KIADÓ/FEJLESZTŐ** KONAMI **MEGJELENÉS** 2003.11.19. **NTSC** 2003.02.07. **PAL**

Aki már nem első ízben vásárolja meg a lapunkat, és némi érdeklődést mutat a labdarúgás iránt, az nyilván tapasztalta, hogy mifelénk Kozi mester a szakértője a témának. A nemrégiben érkezett új Konami focira azonban valahogy nem gyógyult rá a kolléga, ami persze nem véletlen: egyrészt mert nem Pro Evolution Soccer a játék címe, másrészt mert Batistuta meg Ronaldo helyett Donald kacsa, Miki egér és a többi Disney hős futkározik a pályán.

Maradtam tehát én „szakérteni", amit eleinte nem is bántam, lévén születtek már aranyos Disney játékok. Még ha jómagam ki is nőttem a délutáni rajzfilmnézők táborából, de legalább ajánlhatok valami jópofa játékot a fiatalabb olvasóink számára – gondoltam magamban, azonban néhány órányi játék után sajnos úgy ítélem meg, ajánlattal most mégsem tudok szolgálni.

Lássuk először is azt, ami van! Benne van a játékban jónéhány híresebb Disney figura, az-az lehet a csapatkapitányunk Mickey, Minnie, Donald, Daisy, Goofy, Pete, Mortimer, vagy Big Bad Wolf is. Természetesen annyi Disney hőst nem tudtak összeszedni, hogy a csapatok egészét hírességek alkossák, ezért azok fajtársi alapon tevődnek össze – rágcsáló a rágcsálóval, szárnyas a szárnyassal, kutya a kutyával – és az átlagjátékosoktól jelentősen elütnek a csapatkapitányok. Donald például törpének tűnik a kakasai között.

A pályán nagyon jól kiütközik, hogy melyik csapat miben jeleskedik, bár sajnos tegyük hozzá: az is kiderül, hogy melyik csapat használható, és melyik csak a töltelék. Kiegyenlített erőviszonyokról szó sincs, aki például valami gonosz, nagydarab figurát választ, az számíthat rá, hogy lomha, tesze-tosza játékosokat irányít majd a pályán. Csak a gép tudja jól irányítani az ilyen csapatokat, de az is csak azért, mert folyamatosan csal.

Igaz a csalás nekünk is megengedett, sőt ajánlott, elvégre sosem osztanak ki sárgalapokat. Szabadrúgás jár ugyan a szabálytalan becsúszásokért vagy mondjuk les miatt, de lapokat sosem kapunk. Persze furán is venné ki magát a dolog, mert hát bizonyos speciális cipőkkel sokkal súlyosabb szabálytalanságokat is el lehet követni. A játék egyik leglényegesebb eleme, hogy az eredményes meccseket bónuszcipőkkel jutalmazzák, melyekből csinos kis kollekciót gyűjthetünk össze. A cipők egyáltalán nem hétköznapiak: a csapatkapitányunk bújhat bele, aki utána olyan varázslatokat tud végrehajtani (a cipőtől függően), mint extra erős lövés, levegőben irányítható lövés, passzolás önmagunknak, villámcsapás, bénító aura, és hasonlók. Csak meg kell várni, amíg a varázserőnk csíkja feltöltődik, és máris lehet élni a trükkökkel. Magától értetődően a CPU irányította gonosz karakterek előnyben részesítik az afféle varázslatokat, mint a teljesen lebénító villámcsapás. Ez egy ideig még poénosnak is tűnhet, de miután már huszadszor veszítjük el a labdát egymás után a szemétkedés miatt, már kezd idegesítő lenni. Hogy ezt kivédjük, védekező varázslatot kell aktiválnunk, azonban az sajnos nem véd meg minket például a villám lökésétől. Még szerencse, hogy ki lehet az egész varázslást kapcsolni.

Kár, hogy viszont ez nem sokat segít a játékon, és akkor rá is térhetünk arra, hogy mi az, ami nincs. Mindenek előtt a hangulat hiányzik. Egy rajzfilmből készült játéktól remek cel-shaded grafikát várna el az ember, ehelyett átlagos kidolgozású figurák tök semmilyen stadionokban rúgják a bőrt. Az egyes mérkőzések úgy vannak előadva, mintha TV-közvetítést néznénk, de a bejátszások olyan unalmasak, hogy sérőből nyomjuk őket tovább. Egyedül a gólokat követő ünneplés az, ami valamennyire vicces.

Az irányítás szisztémáját szemlátomást játéktermire próbálták kialakítani, viszont ez olyan „nagyszerűen" sikerült, hogy az már élvezhetetlen. Roppant nehéz megszokni, hogy a sprintelés, és a lövés magasságának állítása egyaránt az R gombon van. Ráadásul nem csak a gombkiosztás frusztrálja az embert. Például nem elég, hogy leszerelik a játékosunkat, de olyankor még hátrébb is lökik. A fizika pedig tényleg olyan mint a rajzfilmekben: akit egy erősebb lövés eltalál, az több métert repül arrébb. Sajátos jelenet, amikor kirúgásnál véletlenül telibe trafáljuk az egyik hátvédünket, az odébb bukfencezik, majd a helyzetet kihasználva az ellenfél csatára zavartalanul halássza el a labdát, és egyedül a kapussal kell számolnia.

Mindezek ellenére azt mondjuk el kell ismerni, hogy a Konami szakemberei rengeteg olyan lehetőséget beépített a játékba, amelyek utalnak rá, hogy értik a dolgukat. Nagyon klassz a visszajátszás, az opciók között pedig olyan körülményeket is beállíthatunk, mint hogy döntetlen esetén hosszabbítás vagy aranygól legyen. Tipikus nintendós érdekesség, hogy a bónuszgyűjtögetésbe még a játék Game Boy Advance verziójával is beszállhatunk, s egy linkkábelen keresztül üzletelgethetünk más játékosokkal. Az üzemmódokkal szintén nincs semmi probléma: az akár négyen is játszható barátságos mérkőzéseken (exhibition) kívül van egy ún. Dream Cup, ahol kieséses bajnokságon kell legyőznünk a többi csapatot, és van egy Challenge Cup, ahol külön-külön addig próbálkozhatunk az egyes csapatokkal, míg végül nem nyerünk.

Az a baj ezzel a játékkal, hogy az egyszeri játékos előbb un rá a borzalmas irányításra, az idétlen mozgású karakterekre, és a bosszantó varázslatokra, mintsem azzal kezdjen el foglalkozni, hogy kitapasztalja, mely képességű játékosokból állítsa össze a csapatát, vagy hogy egyéni játékosokat kreáljon – pedig hát ezekre is van lehetőség. Kár érte. A Disney figurák egyszerűen nem valóak a focipályára. Persze meglehet, hogy egyesek másképp vélekednek – én már hallottam olyanról is, aki cukorral eszi a hotdogot – de nem valószínű, hogy a „népes tömeg" által eladási rekordokat fog dönteni ez a játék.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Eredeti Disney figurák	FIFA 2003 – *Electronic Arts*	GRAFIKA 70	54
Igényes visszajátszások	ISS2 – *Konami*	HANG 58	
Vicces gólörömök	Disney Sports Football – *Konami*	SZAVATOSSÁG 35	

ELLENE
- Béna mozgások, nehézkes kezelés
- Csaló ellenfelek
- Kevés pálya és csapat

1-4 játékos | PAL | WWW.KONAMI.COM


↗ Hé, koma! A másik irányból fog jönni a labda!


↗ Most kell vigyázni, nehogy a kamerát találjam el



■ Nem forog veszélyben a Pong trónja

CENTRE COURT HARD HITTER 2

TÍPUS SPORT/TENISZ **KIADÓ** MIDAS **FEJLESZTŐ** MAGICAL COMPANY **MEGJELENÉS** 2003.02.14. **PAL**

PS2-n teniszprogramból már annyi van, mint égen a csillag. Igazán JÓ teniszprogram viszont eddig csak kettő született – elsősorban a király, a Sega Sports Tennis és a kacifántos nevű Smash Court Pro Tournament a Namcotól. Őszinte leszek, és bevallom: némi előítélettel viseltettem a Hard Hitter 2 iránt. Egyrészt ismertem az első részét, ami nem fogott meg különösebben (ez a finom meghatározása annak, hogy gyenge volt, mint a harmat), másrészt a Midas, mint kiadó szinte kizárólag budget kategóriájú, azaz olcsóbb programokat jelentet meg, ezek pedig az esetek 99%-ában még a közepes minőséget sem ütik meg. Ez a tenisz is ebbe a kategóriába tartozik, de a készítői megpróbáltak számos olyan elemet átvenni a „nagyok"-tól, ami – szerintük – naggyá teheti a programot.

Sportjátékról van szó – kezdjük hát a gyakorlással. Erre van egy külön opció, ahol edzőnk számos leckén keresztül vezet bele minket a tenisz fortélyaiba, itt sajátíthatjuk el az irányítást. Azt az irányítást, amely nagyon belopta magát a szívembe, ugyanis egy egyszerű koncepcióra épül: pusztán három gombot és az analóg kart kell használnunk, mégis mindenféle ütés végrehajtására képesek vagyunk. Érdekes módon, a gombok nem az egyes ütésfajtákat (nyesés, ütés, emelés, rövidítés) jelentik, sokkal inkább az erejét és a stílusát (erőből, avagy inkább a technikánkra hagyatkozva ütjük meg a labdát). Ugyanezek az elvek vonatkoznak a szerválásra is, amelyet szintén többféleképp végezhetünk el. Az is nagyon tetszett, hogy – a bevett szokásokkal ellentétben – a szerva kivitelezéséhez egy bizonyos idő áll a rendelkezésünkre, amely alatt akár többször is módosíthatjuk az ütés erejét, sőt a jobb analóg kar használatával akár finomhangolhatjuk is. Így sokkal ritkábban kell azon bosszankodnunk, hogy túl rövid, netán túl hosszú ideig tartottuk nyomva a gombot, és nem úgy sült el a szerva, ahogyan azt gondoltuk.

A Hard Hitter 2-ben tizennégy játékos közül választhatunk (fele-fele arányban vannak a hölgyek és a férfiak), azonban egyikük sem licencelt versenyző, sőt még csak nem is hasonlítanak egyik teniszcsillagra sem. (A valódi teniszezők neveinek használata nyilvánvalóan borsos összegbe kerül és a kiadó nem akarta (vagy nem tudta) ezt finanszírozni.) Ehhez pluszban csatlakozik egy versenyző, melyet mi kreálhatunk magunknak (bővebben később). A játék tulajdonképpen minden opciót felkínál, ami csak egy teniszprogramtól kitelhet. Van ugyebár a szokásos bemutatómeccs, beállítható paraméterekkel (akár négy emberi játékosig), ezt követi a karrier-mód (world tour) és bepasszíroztak három minijátékot is. Utóbbiak – mint ötlet – nyilvánvalóan a Sega teniszéből lettek lopva, csak az az apró bibi, hogy míg annak a játéknak az egyik legélvezetesebb részei voltak, itt pusztán arra szolgálnak, hogy elmondhassuk, van benne ilyen is... Az egyik a szokásos célbalövősdi, a másik egy csapatjáték, a harmadik pedig szintén az irányzékunkat veszi igénybe, csak itt értelmes, angol szavakat kell kiraknunk a célpontként szolgáló betűkből. Gyakorlati jelentőségük nincs, pusztán a szórakozásra valók – de pontosan erre nem jók, mert kifejezetten unalmasak lettek.

Karrier-módban először is választanunk kell, hogy egy előre letárolt versenyzőt szeretnénk sikerre vinni, avagy kreálunk egyet magunknak. A játékosalkotás pofon egyszerű dolog: a név és a nemzetiség (magyar sajnos nincs) megadása után el kell döntenünk, hogy milyen tulajdonságokkal rendelkezzen. Ha nem akarunk ezzel bíbelődni, akkor az alapbeállítások közül kell választanunk, ellenkező esetben egy három feladatból álló fizikai teszten kell végigfutnunk. Ezek közt szerepel egy gyorsasági-, egy erő- és egy reflex-próba, a szokásos gombnyomkodással és kartekergetéssel – amelyikben a legjobban teljesítünk, az lesz a domináns jellemzőnk. Ezután a külcsín megadása marad, ahol tizenhat arc, húsz ruha és ugyanennyi ütő közül mazsolázhatunk. A tényleges karrier menete már jóval egyszerűbb. A naptáron láthatjuk, hogy éppen milyen versenyekre nevezhetünk be, értelemszerűen a magasabb összdíjazású egyben nehezebbet is jelent. A torna végeztével láthatjuk, hogy teljesítményünkkel mennyi pénzt kerestünk, és mennyit fejlődtek a tulajdonságaink. A játék egy évig tart, a cél az, hogy mi keressük a legtöbb pénzt – ezt a versenyek közti, összesített kereset-tablón követhetjük nyomon. Ennyi és nem több – se egy árva edzés, se egy apró boltocska, de még csak egy páros verseny sem szerepel a programban. Időnként megnyílik egy újfajta pálya, amelyen eztán bármikor játszhatunk, és ezzel ki is fújt a dolog.

Sajna az egyszerű belsőhöz ugyanilyen külalak is dukál: a pályák még csak-csak elmennek (igaz, egy teniszpálya ábrázolása általában nem állítja megoldhatatlan feladat elé a grafikusokat), de a versenyzők túlságosan gépiesek és elnagyoltak lettek. Sehol sem látjuk viszont a kidolgozott izmokat, mint a Sega teniszénél, sok a túlságosan lekerekített forma és az egyszínű, puritán textúra. Sajnos a mozgásuk sem emberi, sokkal inkább egy androidot idéz. A hanghatásoktól sem vagyok elájulva – a zene kifejezetten ide nem illő (egy '70-es évekbeli, nyugatnémet bűnügyi film dallamát és hangszerelését idézi), az ütések úgy szólnak, mintha valaki egy méretes faléccel csapkodná a tévét, a kommentátor szókincse pedig egy albán kecskepásztoréhoz konvergál. (Megnyerünk egy bajnokságot és ennyit képes kinyögni: „He's happy now".) Virtuális énemmel ellentétben én viszont nem vagyok boldog – a jó irányítást leszámítva a program az egyszerűség diadala, mind tartalmát, mind külalakját illetően.

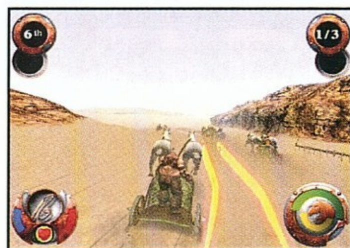
Kozi
kozi@ipma.hu

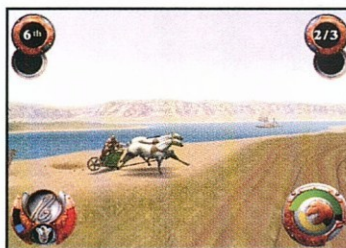
MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Minden opció benne van, ami csak kell ■ Az irányítást eltalálták ■ Olcsó, mint az Arany Ászok	■ Sega Sports Tennis *Sega* ■ Smash Court Pro *Namco* ■ Hard Hitter 2 *Midas*	GRAFIKA 65 HANG 60 SZAVATOSSÁG 70	62
ELLENE ■ Leegyszerűsített karrier-mód ■ Harmatos játékosábrázolás ■ Gyenge minijátékok	1-4 játékos PAL	WWW.MIDASINTERACTIVE.COM	

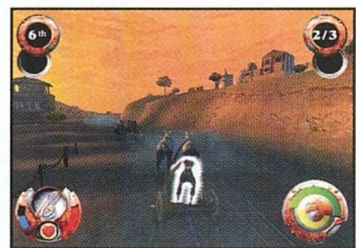

↗ Ez a helyszín már ismerős a Tüskevárból


↗ Élethalálharc az ötödik helyért









■ Életem és vérem adom a győzelemért!

BENHUR

TÍPUS VERSENY **KIADÓ/FEJLESZTŐ** MICROIDS **MEGJELENÉS** 2003.02.28.PAL

Bizonyára sokan láttátok a nagysikerű Ben Hur című filmet (karácsonykor majdnem minden évben leadja valamelyik adó), mely a maga idejében az egyik legnagyobb költségvetésű, legmonumentálisabb produkció volt. Az abban szereplő híres fogathajtó verseny – Ben Hur és Messala párviadala – az akkori technológiával meglehetősen nagy kihívás volt a készítők számára, mégis minden idők egyik legjobban sikerült, legizgalmasabb és legismertebb mozifilm-jelenete lett. Nem is meglepő, hogy a Microids francia szoftverkiadó/fejlesztő cég csapatát is megihlette, akik megpróbálták összehozni egy olyan játékot, ahol bizony nem csak a versenyzés öröme adatik meg a hajtóknak...

A kedvcsináló bevezető képsorok után hat játékmód közül válogathatunk. A gyakorlás és az egymás elleni versenyzés (versus) magától értetődik, bár az előbbit ajánlanám mindenkinek, ugyanis az irányítást és a fegyverek használatát érdemes itt elsajátítani, mert a későbbiekben már nem lesz időnk ezekkel bohóckodni. Az Arcade-en belül választhatjuk a Quick módot, ezzel teljesen automatikus beállításokkal rögtön fejest ugrunk egy versenybe, illetőleg kipróbálhatjuk a Custom Race-t, ahol már lehetőségünk nyílik némi változtatásra, azaz a meglévő fegyverek, kocsiszekrények és varázslatok közül mazsolázhatunk. Nem jelent különösebb kihívást a Challenge Chronos játékmód sem, hiszen itt egyetlen ellenfelet kell legyőznünk, ráadásul ebben a játékmódban a harc is tilos – csak és kizárólag a versenyzésen van a hangsúly.

Ezek után talán kicsit fintorogva vághatunk neki a Ben Hur bajnokság módjának, amelyet Ascensionra kereszteltek a készítők. Egy egészen szép és korhű épületben találjuk magunkat, és először ki kell választanunk azt a versenyzőt, akivel majdan a lovak közé csapunk, majd jöhetnek a fegyverek, a pajzsok, a kocsiszekrények, a lovak, sőt még a kerekeket is kiválaszthatjuk, amelyekre az ellenfelek boldogítására huncut kis tépőkarmokat vehetünk. Mivel a játék elején még egy árva buznyákunk sincs, be kell érnünk az alapfelszereltséggel, amíg néhány verseny sikeres befejezésével már ténylegesen kipróbálhatjuk az extra cuccokat. Miután gondosan kiválasztottunk mindent, elmehetünk a templomba is, ahol négy szentélynél válthatjuk be a versenyek alatt megszerzett pontjainkat különféle képességekre: erő, állóképesség, varázslatok stb. A templomból kilépve megjelenik a Race felirat, és el is indulhatunk a megmérettetésre.

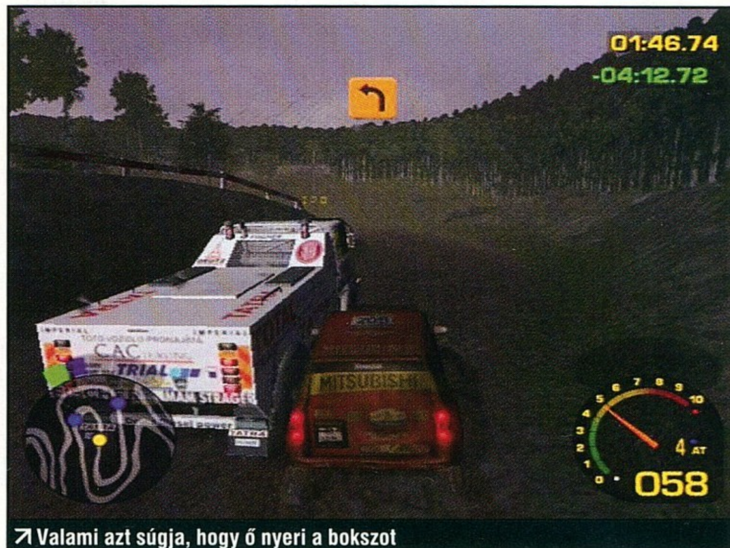
Amennyiben elindult a futam, kissé szomorú mosollyal konstatálhatjuk a lovak futását, ami inkább hasonlít két éhes dobermann csörtetéséhez, mintsem két versenyparipa vágtájához. Ha utolértünk néhány rivális fogathajtót, az R2 gomb megnyomására megjelenik a képernyőn a Fight felirat, azaz indulhat a harc. Ilyenkor csak a bunyóra kell koncentrálnunk (kör gomb), a fogat ugyanis átvált automatikus irányításra. Miután vagdalkoztunk egy kicsit, és az eredmény döntetlen, megjelenik a Run szócska, és a fogat irányítását visszakapjuk a géptől (nyilván meg is lehet ölni az ellenfelet, illetve minket is kinyírhatnak, utóbbi esetben vége a játéknak). Meglehetősen érdekes és szokatlan elegye ez a rendszer a harcnak és a versenyzésnek, de nekem bejött. Külön érdekesség, hogy nemcsak kardokkal és késekkel lehet vagdalkozni, hanem speciális támadásaink is segíthetik célba érésünket. Tűzgolyókat lőhetünk ki ellenfeleinkre, vagy „felturbózhatjuk" lovainkat, amikor még a kerekeink is lángolnak a sebességtől. A versenyek befejeztével pénz üti a markunkat, illetőleg ekkor kapjuk meg a speciális pontokat is, melyeket a fentebb már említett istenek házában válthatunk be. Később már nemcsak pénzünket válthatjuk be különféle extrákra, hanem újabb pályák és karakterek is választhatóvá válnak.

Pozitív tulajdonság, hogy az ókori antik világ összesen 17 különböző ismert helyszínét járhatjuk be, például Pompeii-t, Olümposzt, a Panteont vagy Gízát. Versenyezhetünk tűző napsütésben, hóesésben, esőben, homokviharban, sőt akár még éjjel is a holdfényben. Az viszont már cseppet elszomorító, hogy ezen romantikus tájak megjelenítése iszonyú puritán. Egy-két kőépület, néhány fa és 2D-s nézőkkel tűzdelt stadionok alkotják a tájat, mely ilyen formában meglehetősen egyszerű (ez alól csak pár, valóban hangulatos helyszín kivétel). Az irányítás sem nyerte el tetszésem: tudom jól, hogy fogatról és nem egy dodzsemről van szó, ezzel együtt lovaink nehézkesen változtatnak irányt, ráadásul, ha szemben állunk a fallal, még véletlenül sem fordulnának meg – nem, inkább topognak egyhelyben, míg a gép vissza nem rak minket a pályára... Az sem túl szívderítő, hogy mindig ugyanazt kell csinálni. Verseny versenyt követ egymás után, ami hamar unalomba kergeti a játékost. Igaz, hogy vannak kiegészítő kellékek, melyeket megvásárolva szekerünk egyre erősebb és strapabíróbb lesz, de mindez ma már nem elég. Sajnos a hangok minősége sem egy nagy szám, a fejlesztők egyik frontemberének előzetes nyilatkozataival ellentétben. A Ben Hur közepes alatti érdemjegyet kaphat, ami manapság sok programra igaz – de az külön bosszantó, hogy ez a téma megérdemelne egy komolyabb feldolgozást is.

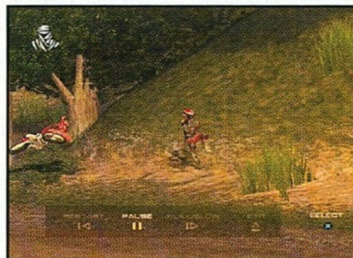
Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Versenyzés és harc érdekes egyvelege	■ Star Wars Racer *Activision*	GRAFIKA 53	55
■ Sok,egymástól eltérő pálya	■ Circus Maximus *THQ*	HANG 70	
■ Néhány érdekes kiegészítő cucc	■ Ben Hur *Microids*	SZAVATOSSÁG 59	
ELLENE			
■ Borzalmas irányítás és grafika			
■ Rövid időn belül unalmas lesz			
■ A lovak vágtája cseppet sem idézi a valóságot	1-2 játékos	PAL	WWW.MICROIDS.COM




↗ Valami azt súgja, hogy ő nyeri a bokszot


↗ Egyszer fent, egyszer lent




Sivatagi show

PARISDAKARRALLY2

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ/FEJLESZTŐ** ACCLAIM **MEGJELENÉS** 2003.02.28. **PAL**

Az autóversenyek műfajában a Paris-Dakar rallyt a világ egyik legnagyobb megpróbáltatásaként is emlegetik. A januárban kezdődő futamokat évente rendezik, a vállalkozóknak – az akkorát még igencsak hűvös – Párizstól, az afrikai homoksivatagokon át egészen Marokkó fővárosáig, Dakarig kell eljutniuk. Az embert- és gépjárművet egyaránt próbára tevő, kimerítő versenysorozaton összesen három különböző kategóriában lehet rajthoz állni – nevezetesen motorral, autóval és kamionnal. Idén végre mindkét magyar versenyző célba tudott érni az autósok közt, igaz, a győztes Masuoka idejét azért nem veszélyeztették... (*Legalább nem kell feltenni olyan kérdéseket, mint „Hová tűnt Palik Laci!?" – a szerk.*) 2001. őszén az Acclaim már elkövetett egy Dakar programot, amely – legyünk őszinték – kiérdemelte a citromdíjat: csúnyácska kinézete, szörnyű hangjai és rossz fizikája mellett még kezelhetetlen is volt. A mostani program ennek szerves folytatása, de ez legalább azzal a hendikeppel indult, hogy annál rosszabb úgy sem lehet...

A játékban természetesen szerepel az egész 2003-as mezőny, mind a pályák, mind a versenyzők, mind a járművek licenceltek, szóval a Dakar 2 alaphangulata ebből az aspektusból adott. Eleinte ugyan még kissé szegényes a járműválaszték, ráadásul csak a tavalyi év géppárkjából mazsolázhatunk – az idei, új modelleket meg kell nyerni. Összesen öt játékmódban próbálhatjuk ki őket: a Multiplayer alatt a kétjátékos mód, a Quick Race-ben a szokásos automatikusan adagolt gyorsversenyek, míg az Arcade alatt a Single és a Time Trial futamokat lehet elindítani. Nem akarok senkit sem elkeseríteni, de ezekkel nem igazán érdemes játszani, esetleg csak akkor, ha gyakorolni szeretnénk a pályákat a nagy versenynek való nekifutás előtt. A Dakar 2 igazi kihívást jelenthető opciója a Campaign nevet viseli, ez alatt már egy hosszú „utazás" veszi kezdetét. Kezdésként ki kell választani azt a kategóriát, amelyben indulni szeretnénk, majd az ismerős verseny előtti beállításokat végezhetjük el (például állíthatunk a váltón, a felfüggesztésen, a fékeken vagy a gumik tapadásán).

Miután sikeresen megberheltük a verdát, indulhat is a verseny. Az már az első megtett méterek után kiderül, hogy az irányítás sokkal inkább a szimulációhoz van közelebb, mintsem az arcade stílushoz – itt ugyanis szó sincs fék nélküli kanyarodásról, lökdösődésről, sőt eleinte még az egyenes haladással is gondjaink lesznek. Azért hozzá lehet szokni, de kanyarodáshoz én inkább a d-padet használtam, mert az analóg kar túlságosan érzékeny. A pontos vezetésre amúgy is nagy szükségünk lesz, mert járgányunk nem viseli túl jól a borulásokat és az ütközéseket, és persze azt sem, ha felkenődünk valahová. Néhány ilyen ügyes mutatvány után letörik a lökhárító, behorpad a tető – de ez még csak a kisebbik baj. A gond akkor kezdődik, amikor szépen ki-kihagy a váltó, húzni kezd a kormány és lelassul a járgány. Az egyes szakaszok után úgymond tiszta lappal indulunk, felfoghatjuk úgy, hogy az irányításunk alatt álló jármű egy teljes generálon esik át. Más kérdés, hogy az igazi futamokon ez azért nem teljesen így zajlik, de nekünk mindenképpen hasznos ez a megoldás, enélkül ugyanis piszok nehéz lenne a győzelem. Óriási segítséget jelent továbbá a minket az előttünk álló szakaszról pontos információkkal ellátó mitfárer is, legalábbis az autósoknál – a motorosok mögött ugyebár nem ül senki, úgyhogy kénytelenek leszünk a térképre hagyatkozni. Ha már itt tartunk, a kétkerekűek vezetését nem igazán ajánlanám senkinek – a programnak ezen a részén a versenyzés izgalma helyett sokkal inkább a kidolgozatlanság érződik: pilótánk olyan merev testtartással ül a nyeregben, mintha karót nyelt volna, és maga a motor viselkedése sem igazán életszerű.

Szó se róla, a játék azért rengeteg változtatáson esett át. Mindezek közül a legszembetűnőbb talán a grafikában érhető tetten, mert a Dakar 2 egészen szépre sikerült. Az autók kidolgozása aprólékos és pofás, a közönség 3D-ben pompázik és a háttér is egészen hangulatos. Az irányítás is sokat fejlődött az elődhöz képest, a kezdetben szokatlan kezelést hamar meg lehet szokni, a végeredmény pedig egy meglepően élethű irányítás lesz. Sajnos azonban a hangeffektusok továbbra sem erősségei a programnak. Mindezek ellenére egészen kellemesen csalódtunk a Dakar 2-ben, mert jól visszaadja a valódi versenyek hangulatát. Akik szeretik az ilyesféle kihívásokat, mindenképpen tegyenek egy próbát vele.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Sokat javult az előző rész óta
- Viszonylag élethű irányítás és törési modell
- Jelen van a teljes 2003-as mezőny

ELLENE
- A motoros futamok nagyon el lettek szúrva
- A hangeffektusok továbbra is gyengék
- Nincs motiváció az újrajátszásra

PEREPUTTY
- Paris Dakar Rally 2 – *Acclaim*
- Paris Dakar Rally – *Acclaim*
- 4x4 Evo 2 – *Take 2*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	60
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET 70

1-2 játékos PAL WWW.ACCLAIM.COM



↗ Gyere csak kicsit közelebb, picim...



↗ Szeretettel várom a mögöttem haladókat!



↗ Ezt nevezem környezetszennyezésnek!

A kicsi kocsi újra száguld

FURIOUS KARTING

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** BABYLON SOFTWARE **MEGJELENÉS** 2003.01.31. **PAL** 2003.03.04. **NTSC**

Az elmúlt években szinte minden konzolra jelentek már meg gokartos játékok, s hogy ez a tendencia ne szakadjon meg, arról a Babylon Software gondoskodott: belefogott az Xbox-exkluzívnak szánt Furious Karting fejlesztésébe. Mint tudjuk, jobbtól lopni nem szégyen, de talán jelen esetben ezt kicsit másképp értelmezhették a fejlesztők – ugyanis már néhány perc játék után az az érzés alakulhat ki az emberben, hogy ez biz' a Tony Hawk's Pro Skater és a Crash Team Racing elegye. Nézzük meg közelebbről, hogy miket is örökölt tesztünk alanya a mostohaszülőktől!

Gondolom a képek megtekintése után senkit sem fog sokkolni az a kijelentés, hogy itt bizony egy alapvetően arcade stílusú játékkal van dolgunk. Hasonlóan a PlayStationön nagy sikert aratott Crash-féle száguldáshoz, itt is két csapatra (TNT, Sharks) oszlik a mezőny, melyekben négy-négy szereplő (két fiú és két lány) közül kell kiválasztanunk a legszimpatikusabbat. Ezt olyan értékek alapján tehetjük meg, mint a sebesség, bolondosság és brutalitás. Utóbbinak igen nagy szerepe van, ugyanis ellenfeleinket több módszerrel is „lebeszélhetjük" az előzésről. Az egyik ilyen eszköz (mely alapból nálunk van) a baseball-ütő, de a pályákon különböző mókás extrákat is begyűjthetünk útközben – ilyen például a kotkodáló tyúk, melyet az előttünk haladóra dobva, lelassítjuk azt, vagy az olajos flakon, melynek tartalma felettébb káros hatással van a mögöttünk haladó gyanútlan autós kerekeinek tapadási értékeire. Ezekből a felvehető extrákból mindig csak egy lehet nálunk, de érdemes is őket szinte azonnal felhasználni. Márpedig erre sűrűn lesz alkalmunk, ugyanis a 15 epizódot tartalmazó sztori módban feladataink közt nem mindig az szerepel, hogy megnyerjük az adott versenyt, hanem hogy a bajnokság végelszámolásában valamelyik csapattársunk az élen végezzen – ehhez pedig hátul maradva nekünk kell feltartani a rivális versenyzőket.

A futamok leginkább utcai vagy beltéri helyszíneken zajlanak, de alkalomadtán találkozhatunk néhány, normális versenypályára emlékeztető, aszfaltozott pályával is. A helyszínek változatosságát és ötletességét példázza, hogy vezethetünk akár bevásárlóközpontok polcai és hatalmas áruraktárak konténerei között, és mindenhol találkozhatunk civilekkel, akik állandóan ijedezve ugranak el előlünk. Minden helyszínről elmondható, hogy van egy-egy levágás, és meglehetősen szélesek a kijelölt útvonalak is, de sajnos ez maga után von egy meglehetősen idegesítő dolgot. Nevezetesen azt, hogy a különböző tereptárgyakkal (lépcső, üdítőautomata, láda stb.) gokartunk meglehetősen gyakran lép kölcsönhatásba, melynek természetesen mi isszuk meg a levét, mert súlyos másodperceket vesztve kezdhetünk tolatgatni. Szerencsére azonban a fejlesztők segítették annyival a játékosokat, hogy ha lemaradunk a mezőnytől, akkor a többiek sebessége lelassul, melynek folytán egy-két körön belül utolérhetjük őket. Hogy ez pozitívum, vagy negatívum azt mindenki döntse el maga...

A játéknak van egy igen érdekes újdonsága, ugyanis vezetés közben nem csupán az autónkat kell terelgetni, hanem sofőrünk testtartását is nekünk kell szabályozni, a jobb oldali analóg kar segítségével. Ennek egyrészt a gyorsításnál van nagy szerepe, lévén ha előrehajolunk, akkor kisebb lesz a légellenállásunk. Ha kanyarodásnál dőlünk oldalra, akkor kisebb ívben tudunk fordulni, azonban ha a kanyarodási iránnyal ellentétesen húzzuk a kart, akkor két kerékre tudjuk billenteni járgányunkat, amiért bónusz pontokat kaphatunk – később így válnak elérhetővé a rejtett pályák, kocsik és karakterek. Szintén elismerés jár, ha Tony Hawk módjára különböző speciális mutatványokat mutatunk be az ugratóknál és a járdaszegélyeknél. Ha már a híres gördeszkásnál járunk, akkor itt érdemes kiemelni a zenéket, mivel ezen a téren is erős párhuzamot mutat a két játék: a hangulathoz elengedhetetlen minőségi zúzós muzsika innen sem hiányozhat.

Sajnos mindezek ellenére a játék abszolút a középmezőnybe tartozik. Szinte semmi új ötlet nincs benne, sorra köszönnek vissza a régről ismerős elemek. De ez még nem is lenne olyan hatalmas probléma, az igazi gondot a grafika jelenti. Az ugyanis olyannyira nem használja ki az Xbox tudását, hogy a programot szinte minden változtatás nélkül elkészíthetnék akár Dreamcastra is. A szereplőket, a járműveket és a helyszíneket átlagosnak számító textúrák borítják (mivel már láttuk a Rallisport Challange-et, szinte sírni támad kedvünk), egyedüli effekt szinte csak a fények tükröződése. Utóbbiakat viszont egyes helyszíneken annyira túlzásba vitték, hogy a pálya vonalvezetésének követése is igen nagy nehézséget okoz a csillogó-villogó padló miatt. A sebességérzetet is eléggé túladagolták, így a reflexeinknek meglehetősen a helyén kell lenni, ha szeretnénk bevenni az utolsó pillanatokban feltűnő, alattomos kanyarokat. A többjátékos módban csupán ketten vagy négyen küzdhetünk egymás ellen, az Xbox Live-támogatás sajnos kimaradt, pedig talán lendíthetett volna a hangulaton.

A Furious Karting nem lenne egy rossz játék, ha beleültettek volna némi egyedi ötletet, a grafikusok pedig egy picit több tapasztalattal rendelkeztek volna. Így azonban csak egy olyan tucatjátékot kaptunk, amelyre néhány hónap múlva már senki sem fog emlékezni.

Castor
castor@ipma.hu

↘ Lehet, hogy nem épp a legjobb helyen turbóztam...


MELLETTE
- Igazi csapatjáték
- Testünk mozgása is hatással van az autóra
- Hangulatteremtő zenék

ELLENE
- Szerény kivitelezésű grafika
- Gyakran elakadunk a tereptárgyakban
- Egy nagy koppintás az egész!

PEREPUTTY
- ATV Quad Power Racing 2 — *Acclaim*
- Cel Damage — *Electronic Arts*
- Furious Karting — *Infogrames*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	62
HANG	80
SZAVATOSSÁG	60

ÍTÉLET 67

1-4 játékos PAL WWW.INFOGRAMES.CO.UK



GAME BOY KUCKÓ

LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST & FOUR SWORDS

■ Semmi linkeskedés!

Kiadó: Nintendo **Fejlesztő:** Nintendo & Capcom

Az egyik legsikeresebb játék SNES-re a Link to the Past volt, amit a legtöbben a valaha készült legjobb kétdimenziós Zeldának tartanak. Az 1992-ben megjelent klasszikus új változatát a Nintendo nagy fanfárral mutatta be a tavalyi E3-on (idén egy teljesen új epizódot állítanak ki), közölve, hogy a pixelhű átirathoz hozzácsapnak egy több játékos által játszható üzemmódot is. A játék Amerikában már tavaly megjelent, és mivel nem volt kedvünk kivárni a négy hónappal későbbi európai premiert (március 28. a hivatalos dátum), megrendeltük a játékot.

A főmenüben rögtön választhatunk, hogy az eredeti Zeldával, avagy az új Four Swords aljátékkal akarunk-e szórakozni. Elsőként mindenképp az előbbit érdemes választani, hiszen az itt megszerzett képességek a másik üzemmódban is használhatóak lesznek. A történet meglehetősen blőd (ami mondjuk nem egy nagy meglepetés a Zeldák között), de ez cseppet sem zavaró. Zelda hercegnőt elrabolják, hogy egy rituálén feláldozhassák– természetesen zöldsapkás barátunk ezt nem hagyhatja, és rögvest megmentésére indul. Ez körülbelül egy óra alatt sikerül is, ám a kaland csak itt indul: előbb három medált kell összeszednünk a világ ugyanennyi sarkából, majd lehetővé válik a térutazás is: egy főellenfél átszippant minket az általunk ismert világ tönkretett változatába, a Dark Worldbe. Ettől kezdve utazgathatunk a két világ között, és ennek igen nagy szerepe lesz jó néhány fejtörő megoldásában (pl. az egyikben megszerezhetünk egy tárgyat, ami a másikban nyit meg egy eddig zárt utat).



Maga a játékmenet az óriási labirintusokra épül: a felszínen ugyan hatalmas területeket járhatunk be, de az időnk legnagyobb részét a barlangokban, kastélyokban fogjuk tölteni. Ezek a sokszintes, csapdákkal, szörnyekkel és logikai feladványokkal zsúfolt helyszínek fantasztikusan vannak megtervezve, minden sarkon egy újfajta kihívás vár ránk. Mindegyik labirintusban gazdagabbak leszünk valamilyen új tárggyal – először csak bumerángot és íjat szerzünk, később bombákat kapunk, a játék végére pedig varázsbotból szórjuk az áldást. Megtanulunk úszni, futni, ásni és láthatatlanná válni is. Mindemellett rengeteg titkos dolgot találhatunk a felszínen is: életerőként szolgáló szíveket, rengeteg rúpiát és persze gyógyitalokat. Kardunkat, pajzsunkat és páncélunkat is több lépcsőben fejleszthetjük tovább, szóval ilyen téren a program minden képzeletet felülmúl.

Mindazonáltal gondok azért akadnak, nekem a legnagyobb bajom az volt, hogy a programban igen könnyű elakadni, akár órákra is. Többször is volt olyan, hogy nem tudtam hová kellene mennem, vagy hogyan kellene bejutnom egy adott helyre – igaz, van egy jós, aki elvileg tippeket ad, ám ez gyakran csak még jobban összezavarja az embert.

Sajnos, mivel csak egy példányt rendeltünk a játékból, a Four Swordsöt nem tudtuk kipróbálni, hiszen ahhoz legalább két kártya kell. Mindenesetre ez egy olyan mód, ahol a játékosok egyszerre küzdenek egymás ellen (minél több rúpiát kell felszedni, sőt még lopni is lehet a többiektől) és egymással együttműködve is. Rengeteg olyan akadály van, ahol csak kooperálva lehet átmenni – sajnos kipróbálni nem tudtuk, de a kézikönyv egyszerre aktiválandó kapcsolókról ír, no meg olyan szörnyekről, amelyeket csak ketten lehet kivégezni. Az európai megjelenés után valószínűleg nekiesünk ennek a módnak is, és nem kizárt, hogy külön is tesztelni fogjuk (a lenti százalék pont ezért csak a Link to the Pastre vonatkozik).

A játék szinte az utolsó pixelig megegyezik az eredetivel (a párbeszédeket írták át, és néhány változást is beiktattak, például immár nem lehet végtelen pénzt szerezni egy fától) – ez azt jelenti, hogy egy igen stílusos látványvilággal bíró, ám kicsit koros grafikát kapunk, legalábbis azokhoz a játékokhoz képest, amit kifejezetten GBA-ra fejlesztettek. Azoknak, akik nem játszották végig az 1992-es eredetit, legalább 20-30 órát kell rászánniuk erre a kalandra. Ha kicsivel több segítséget adna a program, akkor az értékelésem is magasabb lett volna, de sokszor félórás hiábavaló rohangálás miatt dühödten kapcsoltam ki a gépet. Menteni egyébként bárhol lehet.



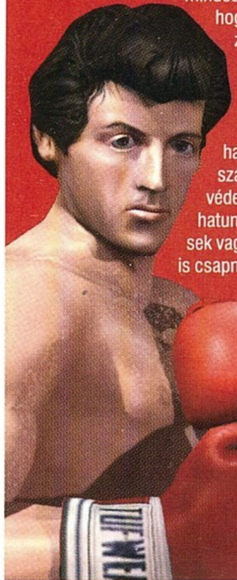
GRAFIKA	85	91
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	90	

ROCKY

■ Az olasz csődör összement

Kiadó: Ubi Soft **Fejlesztő:** Virtucraft

Pár hónapja teszteltük az Oscar-díjas Rocky-filmeken alapuló (őrület, Stallonét is jelölték legjobb férfi főszereplőnek!) bokszjátékot a három nagy konzolon, és most végre hozzájutottunk a GBA-változathoz is.



Tulajdonképpen a játék nagyon hasonlít a „nagy" verziókra, mindössze a harc lett egyszerűbb azzal, hogy ezúttal csak két dimenzióban zajlik. Úgy kell bokszolnunk, hogy a versenyzőknek csak a felsőteste látszik a képernyőn. Nagyon fontos a védekezés, amivel elhajolhatunk az ütések elől (rengeteg irányba hajladozhatunk, de ez nem nagyon számít – dőljünk mindig hátrafelé, így védettek is leszünk, és könnyen kitámadhatunk). A szimpla ütések mellett képesek vagyunk egy-egy állcsúcs-repesztőt is csapni, és persze megvannak a horgok és az oldalról indított ütések is. Nagy kár, hogy ezekre nincs szükség, ugyanis minden ellenfelet, legyen szó akár a filmekből kiemelt „főellenfelekről", ki lehet nyírni egy igen egyszerű trükkel: hajoljunk hátra, és amikor a felénk ütő ellenfél ökle elsuhan az arcunk előtt, azonnal húzzunk be neki egyet (az előre+A-val). Ilyenkor az ellenfélt irányító mesterséges intelligencia sokszor felmondja a szolgálatot, és ezt a taktikát folytatva szinte sérülés nélkül leverhetünk mindenkit. Persze néha magához tér az ellen, de ilyenkor csak ki kell védekezni, amíg ki nem tombolja magát. A legtöbb figurát már az első menetben ki lehet csinálni, és az ismertebb arcok (Apollo Creed, Tommy Gunn, Ivan Drago és Clubber Lang) is csak abban különböznek ettől, hogy ők rengetegszer magukhoz térnek, ha kiütjük őket – van, amelyik akár hatodik alkalommal is feláll.

Kár, hogy ez a könnyű taktika túl könnyűvé teszi a játékot, mert különben semmi nagyobb baj nincs a játékmenettel. Minden küzdelem után három különböző módon edzhetünk. Ezek mindegyike a négyből (erő, állóképesség, gyorsaság, védekezés) három tulajdonságukat növeli meg, eltérő mértékben. Ha nincs kedvünk szórakozni ezekkel, akkor automatára is állíthatjuk az edzést, viszont ilyenkor elfelejthetjük a nagy tulajdonság-növekedést, csak néhány százalékkal növekszik az adott tulajdonság.

Játszhatunk egyszerű küzdelmeket, kieséses rendszerű kupákat (ha végigvittük a mozi-módot), és még többjátékos-mód is van. Sajnos utóbbihoz két kártya szükséges, így ezt nem tudtuk kipróbálni – mindenesetre nem lehet rossz, hiszen így legalább nem kell átkoznunk az AI bénaságát. A grafika nem túl ütős, és a zenék is gyenge minőségűek.

GRAFIKA	60	77
HANG	65	
SZAVATOSSÁG	80	





F1 2002

■ Nincs kiemelkedő formában

Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** Magic Pockets

Az idei év az első, amikor az Electronic Arts kiadja a sportjátékait GBA-ra is. Most ugyan még nem átfogó a kínálat, de a 2004-es széria már minden valószínűség szerint teljes lesz (bár arra van esély, hogy az NBA kimarad a szórásból). A számozásban a többiekhez képest – nevében – egy éves késésben levő F1-sorozat már itt is van, a konverziót a francia Magic Pockets végezte. Sajnos az átírás folyamán néhány fontos dolgot elhagytak, melyek közül leginkább a több szezonon is keresztülhúzódó játékmódot, a franchise-t hiányoljuk. Ez rengeteget dobott volna a programon, ráadásul nem is foglalt volna sok memóriát (ennek ellenére egy másik mód, a Challenge is hiányzik). Egyébként a játékban benne van mind a 11 csapat 22 pilótája, valamint a 17 hivatalos pálya is, ilyen szempontból tehát a játékról elmondható, hogy 100%-ig élethű.



Amint elkezdünk egy versenyt, rögtön fel fog tűnni (a gyönyörű grafika után, persze), hogy a kocsik elég furcsán kanyarodnak, hiszen jobbára maguktól fordulnak rá az ívre, nekünk csak annyi lesz a dolgunk, hogy végig az aszfaltcsík közepén tartsuk a gépet. Az is fura volt, ahogy az ütközéseket megoldották: akár kisodródunk egy kanyarban, akár nekirongyolunk háromszázas tempónál egy másik kocsinak, ugyanúgy pördül meg az autónk, és bizony ez hamar unalmassá válik. Arról nem is beszélve, hogy ezzel mennyi időt és benzint veszítünk... Ráadásul ilyenkor sérül is a kocsink, akár ki is eshetünk a versenyből. Egyébként nem véletlenül nézhetjük meg minden verseny előtt az adott helyszínen javallott kanyarvételi sebességeket – ha nagyjából betartjuk ezeket, akkor nagy esélyünk van egy dobogós hely megszerzésére. Ha ennyi felkészülést túl soknak éreznénk, akkor arra kell figyelnünk, hogy amikor megjelenik egy vörös felkiáltójel az út közepén, akkor kicsit fékezzünk, mert kanyar következik.

Az ellenfelek elég ostobák: minden további nélkül ránk húzzák a kormányt, egyszerűen nem veszik észre, hogy épp mellettük vagyunk. Mondanom sem kell, az ilyen esetek túlnyomó részében mi szívjuk meg a dolgot, és jön a pördülés.

A grafikára viszont egyetlen rossz szavunk sem lehet (na jó, ha akarjuk, akkor lehet: mondjuk túl kevés a pályák környékét díszítő tereptárgy), a kocsik nagyon szépen vannak kidolgozva, a festések, matricák a helyükön vannak, és a program még akkor sem lassul le, ha mondjuk tizenöten vannak a képernyőn – úgyhogy tényleg minden klappol. Van kétjátékos-mód is, természetesen ehhez mindenkinek saját példány kell a játékból is.





GRAFIKA	85	73
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	70	

ZSEBHÍREK

EA-áradat GBA-n
Az Electronic Arts sport részlege – legalábbis hatalmas programkínálatukhoz mérten – eddig meglehetősen lagymatagon támogatta a GBA-t, de ennek szerencsére vége. Az első programjaik ugyan már tavaly megjelentek, de az idei évben legalább húsz játékot akarnak kiadni, ráadásul ezek nagy részét úgy, hogy az kihasználja a GC-GBA összekötéséből eredő előnyöket. Az első ilyen trió a Madden NFL, a FIFA és a Tiger Woods aktuális epizódjai lesznek. Részletekről egyelőre még nem tudni, de az már biztos, hogy a két gép összekötéséből eredő újdonságok megalkotásában egyenesen Miyamoto mester segít az amerikai fejlesztőknek.

Sega Arcade Gallery
Korábban már beszámoltunk erről a kis gyűjteményről, amely Yu Suzuki korai munkásságának állít emléket – most végre itt vannak az első képek is. A Sega egyik legnagyobb koponyájá-



nak köszönhetjük a 80-as évek legjobb játéktermi gépeit, ezek közül négyet pakoltak rá a kártyára. Mindenekelőtt az Out Runt, amely egy tűzpiros Ferrari volánja mögé varázsol minket, és a Super Hang-Ont, ami egy rendkívül gyors motorverseny. A Space Harrier egy futurisztikus lövöldözős játék, míg az Afterburnerben egy F-14-est kell meglovagolnunk. A játékokban minden benne lesz, amit tizenegynéhány éve kipróbálhattunk, ráadásul a grafikát kicsit fel is újították, hogy jól nézzen ki a GBA képernyőjén.

Jet Set Radio
A Sega egyik kultikus tiszteletnek (viszont gyászos eladásoknak) örvendő játéka átkerül a kis képernyőkre is. Az átirat az eredeti, DC-s verzió alapján készül, az abban már szerepelt küldetéseket játszhatjuk itt is végig. A játékot az eddigi GBA-s Tony Hawkokért is felelős Vicarious Visions készíti, így nem véletlen, hogy igen hasonló a két program. Megpróbálták minél többet leprogramozni az elöd által nyújtott lehetőségekből, például lehetőségünklesz az öt többjátékos-módot kipróbálni, sőt, még saját graffitit is tervezhetünk a beépített Paint opcióval (más kérdés, hogy ebből mennyi fog látszani).



Space Channel 5
Bátor elhatározásnak tűnik, hogy a THQ nem csak a népszerűbb Sega-játékokat adja ki kézi konzolra, de a kissé elvontabbakat is – köztük a csétányroppantós sztárriporter világmegmentő akcióját bemutató Space Channel 5-öt. A fejlesztők is tudják, hogy ebben a játékban a zene



KARNAAJRALLY

■ Meglepően jó!

Kiadó: Jaleco Fejlesztő: Infinite Dreams

Az Infogrames kiadta a Micro Machines GBA-verziójának elkészítését az Infinite Dreamsnek, ám a fejlesztők nem siették el a programozást, előtte inkább készítettek egy próbajátékot, hogy kitanulják a Game Boy Advance trükkjeit és buktatóit. Ez végül annyira megtetszett a Jalecónak, hogy megvették a jogokat – így kerülhetett a boltokba a Karnaaj Rally. A játék természetesen nagyon hasonlít a Micro Machineshez: egy felülnézetből irányítható versenyjáték, amiben parányi autók és agresszív sofőrök kergetik egymást.

A program lelke a karrier-mód, ami öt, nehezedő és egyre hosszabb bajnokságot takar, egyenként 6-10 versennyel. A lényeg az, hogy az összesítésben elsők legyünk – nem kell izgulni, ha néha utolsóként érünk be a célba, ettől még a végső győzelem simán a miénk lehet. Minden bajnokságban három járgány közül választhatunk: lesz egy lassú, ám könnyen irányítható autó, egy megzabolázhatatlan, de villámgyors gép, és végül egy mindenben



átlagos kocsi. A program tanácsa ellenére érdemes mindig a leggyorsabbat választani, tapasztalatom szerint ezzel lehet a legjobb eredményeket elérni. Minden futam előtt lehetőségünk lesz arra, hogy elkölthessük a pénzünket. Ennek legegyszerűbb módja az, ha megjavítjuk a karosszériát, vagy ha feltöltjük lőszerkészletünket. Ellenfeleink legnagyobb bánatára minden versenyre legfeljebb négy aknát, illetőleg nyolc rakétát vihetünk. A pénzköltés gyorsabb módja, ha turbózzuk a kocsit – több fázisban fejleszthetünk a gumik tapadásán, a motor erején és a páncél vastagságán.

A versenyek nagyon intenzívek, az első pár futamtól eltekintve sosem fogunk elhúzni a másik három versenyzőtől, akik folyamatosan fenyegetik pozíciónkat (kivéve persze, ha egy rosszul sikerült manővert követően visszaesünk az utolsó helyre). Bátran használják saját fegyvereiket, agresszívan lökdösődnek, tehát nem valami barátságos bandáról van szó (ez persze pozitívum). Az újabb és újabb autókkal a játékmenet egyre gyorsul, az utolsó pár verseny már egészen elképesztő sebességgel zajlik.

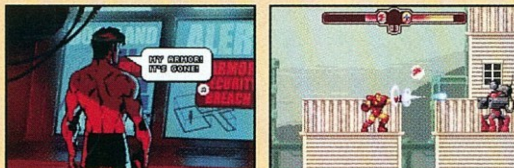
A grafika egészen különleges: a pálya és a kocsik ugyanis kétdimenziósak, viszont egyes tereptárgyak ténylegesen a térben helyezkednek el. Fák „állnak ki" a képernyőből, lámpák, hidak alatt repesztünk el – ilyen téren elképesztő lett a játék. Túl sok extra nincs benne (hacsak a négyjátékos-módot nem számítom), de kitűnő szórakozás egy-egy rövidebb menetre – és egyben remek előjel is a Micro Machines előtt.

GRAFIKA	90	81
HANG	70	
SZAVATOSSÁG	80	

THEINVICIBLEIRONMAN

■ És még egy szuperhős...

Kiadó: Activision Fejlesztő: Torus Games





Bár igencsak kedvelem a képregényeket és a szuperhősöket, mégsem mondhatnám, hogy Invincible Iron Man történetét teljes körűen ismerném. Amikor utánanéztem, kiderült, hogy egy Tony Stark nevű milliárdosról van szó, aki Vietnamban ugyan megrokkant, viszont a saját maga által épített különleges páncél segítségével mégis kitűnő harcossá és – természetesen – egyben az elesettek gyámolítójává válhat.

A játék sztorija elég blőd: valaki betört Stark irodájába, és ellopta tőle a páncélját – szerencsére volt nála egy tartalék, így a tolvajok után tud eredni. A program alapjában véve nagyon hasonlít a szintén most bemutatott Daredevilre: itt is egy akciójátékról van szó, ahol a cél a kijárat elérése. Akadnak azonban olyan különbségek, amik hatalmas szakadékot vernek a két program közé, főleg, ami a színvonalat illeti. A Daredevil ugyanis a lehető legegyszerűbb játék, valószínűleg azért, hogy a mozin fellelkesült, fánktól, kólától és popcorntól felpuffadt amerikai kölykök is sikereket érhessenek el vele. Ezzel szemben az Iron Man már jóval összetettebb, elég, ha csak a labirintusszerű, hatalmas pályákat nézzük. Itt ugyan a pályák száma tíz alatt van, viszont ezeket végigvinni tovább tart, mint a Daredevil majdnem kéttucatnyi helyszínét....

Páncélunk kezelése is igényel némi taktikai érzéket, ugyanis lövéseink (a Győzhetetlen Vasember ugyanis nem ököllel üt, hanem repulzorágyúval tesz rendet a gonoszok között) fogyasztják az energiánkat. Ha a levegőben újra lenyomjuk az ugrás gombját, akkor egy kis jet-packet aktivizálhatunk, ami szintén a páncél erejét használja. Az energia szerencsére magától is töltődik, de rengeteg ikont találhatunk a pályákon, melyek maximumra töltenek minket. A jobb flippergombbal acélból készült vállunkat faltörő kosként használhatjuk – ez főként akkor ajánlott, ha ellenfeleink felsorakoztak egymás mögé, hiszen így egyszerre többet is likvidálhatunk. Sajnos utóbbira a kelleténél többször is sor kerül, ugyanis a különböző robotok és gengszterek igen ostobák, minden elkerülő manőver nélkül sétálnak bele fegyverünk tűzvonalába, ráadásul legtöbb lövésüket ki kerülhetjük egy egyszerű lehajolással.

A grafika ugyan semmiképpen sem kiemelkedő, viszont – újra csak a Daredevilhez hasonlítva a programot – már a képek alapján megállapíthatjuk, hogy az Invincible Iron Man ebben is jobb kollégájánál. Viszont mindent egybevetve, egy végigjátszás így sem fog öt óránál tovább tartani – túl kevés az a nyolc pálya.

GRAFIKA	75	74
HANG	70	
SZAVATOSSÁG	55	

RAYMAN3

■ Kezeslábast neki!

Kiadó/Fejlesztő: Ubi Soft



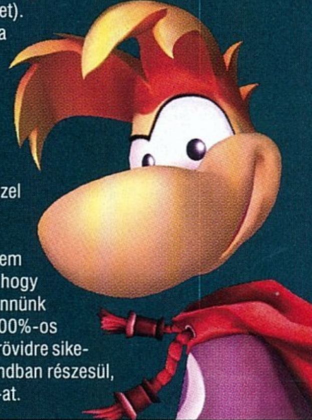


Amikor a GBA a boltokba került, a Ubi Soft szerint a Rayman Advance volt az a játék, ami megmutatta, hogy mit is lehet kihozni a gépből. Azóta eltelt – majdnem – két év, és jópár játék múlta felül technológiai szempontból a Raymant, ami persze természetes dolog, hiszen a fejlesztők egyre jobban belejönnek a kis gép programozásába. Most azonban megjelent a folytatás, a nagy konzolokra kijött Hoodlum Havoc-kal egyidőben.

A GBA-verzió kicsit más történetet dolgoz fel (bár a fő bonyodalom itt is az, hogy Globox lenyelte a Sötét Lumok vezetőjét), és csak néhány pálya emlékeztet a konzolos változatokra. Alapjában véve a Rayman 3 nagyon hasonlít elődjére, hiszen végtagok nélküli hősünk sok új trükköt nem tanult az eltelt két év alatt – és ugyanez elmondható a pályatervezőkről is. A program javára legyen mondva, hogy azért nem csak a szokásos ugrándozós szintek vannak benne, hanem extra versenyzős részek is (egyszer például egy mocsárban siklunk, őrületes tempóban). Azonban a pályák legtöbbje a régi sémára épül: mindent be kell járni, hogy a legtöbb lumot gyűjthessük be (összesen 999 van a játékban!), és hogy kiszabadítsuk az összes ketrecbe zárt állatkát (csak akkor mehetünk át más világokba, ha jól teljesítettünk az előzőeken). Fontos, hogy eleinte nem tudunk mindent felszedni, mert csak később szerzünk be bizonyos képességeket, amik szükségesek egy-egy rejtett helyen levő lum-kupac begyűjtéséhez. A Rayman 3-ban több mint ötven szint van, ám ezek legtöbbje nem tart pár percnél tovább, még a főellenfelek is viszonylag könnyen két vállra fektethetőek. Az előző Rayman nehézsége miatt kapott igen durva kritikákat, a harmadik résszel viszont – talán éppen pont e könnyed földbe döngölések miatt – átestek a ló másik oldalára. Kicsit megnyújtható a játékidő, ha rendelkezünk egy GameCube-bal és az arra készült Raymannel – ilyenkor ugyanis 11 új pályát tölthetünk le GBA-ra (gyanítom, hogy ezeket nem is konkrétan letöltjük, hanem csak aktiváljuk a már eredetileg a kártyán levő titkos helyszíneket).



A grafika gyönyörű lett, a karakterek szinte rajzfilmszerűen mozognak (főleg maga a főhős), és a hátterek is igen részletesen vannak kimunkálva. Nagyon kevés játék van, ami felveheti a versenyt ezzel a látvánnyal, és ez jót tesz az újrajátszhatóságnak is – jómagam szívesen mentem vissza a régebbi pályákra, hogy újra gyönyörködhessek bennünk (no meg, hogy elérjem a 100%-os teljesítményt). Igaz, kicsit rövidre sikerült, de egy gyönyörű kalandban részesül, aki kipróbálja a Rayman 3-at.

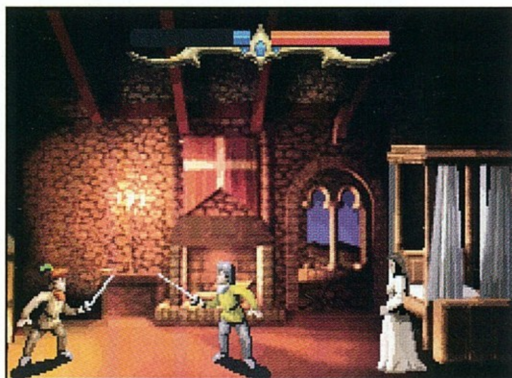


GRAFIKA	95	83
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	75	

DEFENDEROFTHECROWN

■ Szende szász szűzek és nagyarcú normann nímandok

Kiadó: Metro3D Fejlesztő: Crawfish Interactive





Kivételesen nem regélünk a játék büntetett előéletéről – a részleteket mindenki fellelheti a Robin Hood: Defender of the Crown előzetes keretein belül. Ugyanezen okból kifolyólag nem magyarázzuk el magát a játékmenetet sem. Vizsgálódásunk tárgya a zsebben hordható változat részéről megkísérelt újításbokréta – mivel a pofás rekonstrukció mellett ez bizony szolgál meglepetésekkel is (legalábbis az eredeti program ismerőinek). Lássuk csak: a fosztogatás / hölgymentés folyamata egyszerűsödött, ugyanakkor bonyolódott is. Érthetően: míg az 1986-os játékban két képernyőt kellett átkaszabolnunk, közben számtalan őrrel megvívva, most fosztogatás esetén négy, fehérnép-szabadítás esetén öt képernyő vár ránk – képernyőnként egyetlen strázsával. A másik (és egyben utolsó...) nagy innováció a lovagi tornákat érinti. Minden ellenféllel három menetben csapunk össze – ha csak lándzsatörésre kerül sor, a játék 1 vagy 2 ponttal jutalmazza a jobbat. Ha sikerült ellenfelünket kiütnünk a nyeregből, úgy jutalmunk három pont, de az eseményt követi egy másik, eddig soha nem látott (felfogható Robin Hood: DotC mini-előzetesként) – a buzogányos bunyó. Értelemszerűen nem túl összetett – az A gombbal zúzunk, a B gombbal behúzzuk a buksit a pajzs mögé. Az újítások és a három nehézségi szint mellett azonban minden a régi – sajnos a hibák is (gyakorlati példa: ha elfogytak a rivális vitézek, a tornán akár háromszor egymásután UGYANAZZAL a normann kutyával kell megküzdenünk – azonban MI csak egyszer hibázhatunk; és ha ezt megtettük, már lehet is lógó orral poroszkálni hazafelé).

Egyébként minden a helyén: a jobbára statikus grafika Geiger-számlálót kiakasztóan sugározza a nosztalgiát, a zene pedig ma már klasszikus. Jó anyag, de a vásárlás nem indokolt – a ma gyermeke számára az akciójelenetek többsége frusztráló lesz, a retro-megszállottak pedig már valószínűleg számos jobban sikerült változattal bírnak a gyűjteményben. Bakó, meló van!

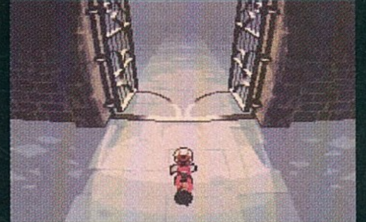
GRAFIKA	68	65
HANG	78	
SZAVATOSSÁG	50	

ZSEBHÍREK

alapvető fontosságú elem, ezért megpróbálnak minél tisztább dallamokat kipréselni a kis gépből – ennek köszönhető, hogy a grafika bizony elég gyengécske, mondhatni funkcionális. Mindenesetre kíváncsian várjuk, hogy mennyire tudják meghajtani a GBA hangprocesszorát, mert ha sikerül nekik valami rendkívülit alkotni, akkor valószínűleg elkezdenek áradni a ritmusjátékok.

■ Boktai

Pár hónapja számoltunk be Hideo Kojima első GBA-s játékáról, amiben egy vámpírvadászt kell alakítanunk. A program különlegessége a kártyára szerelt fényérzékelő berendezés, ami a napfény erősségétől függő hatást fejt ki a játékmenetre. Ha a napon játszunk, ellenfeleink gyengébbek lesznek, míg mi folyamatosan erősödünk, sötétben viszont (a mesterséges fény nincs ilyen hatással) természetesen a vámpírok kapnak erőre, mi pedig elveszítjük nehezen összegyűjtött tápjainkat. Az újszerű koncepció igen érdekesnek hangzik, remélhetőleg magával a játékkal sem lesz baj – és ugyan mi mást is várhatnánk a Konami ásztától?



■ Bruce Lee: Return of the Legend

A Vivendi Universalos sajtókiállításon bemutattak két GBA-játékot is. A Bruce Lee elég csúnyácska volt, viszont a két kipróbált pálya alapján nem lesz rossz! A játék egy filmet próbál prezentálni, amiben Lee személyesíti meg a hőst, Hai Fenget. Mesterünk gyilkosát keressük, és nemcsak többszáz ellenfelet kell lepofoznunk, hanem el kell beszélgetnünk a városlakókkal is, hogy irányba igazítsanak minket. Hogy közel kerülhessünk a gyilkoshoz, egy harcművész-iskolában részt kell vennünk egy versenyen – itt ugyan csak ökleinket használhatjuk (60 különböző mozgást ígérnek), de máshol lehetőségünk van nuncsakuval is pusztítani.



■ The Incredible Hulk

Érdekes módon a Hulk GBA-változata nem a film alapján készül, hanem az eredeti képregények első pár részét dolgozzák fel. Maga a játék egy izometrikus nézetből mutatott gyakás lesz: a 33 pályán mindent le kell tarolni zöldbőrű karakterünkkel. Tankok, helikopterek, különböző főellenfelek, illetve csemegének emberi katonák várnak szétlapításra. Lesz egy Hulkmatch nevű, akár négy játékos számára is rendelkezésre álló opció is, ahol egymást kell letarolni. A legtöbb tereptárgy tényleg lezúzható, így tehát igazi élmény lesz letarolni mondjuk egy raktárépületet.



DAREDEVIL

Ördögien rossz

Kiadó: Encore Fejlesztő: Griptonite

Valószínűleg már sokan láttátok a Daredevil című film bemutatóját a mozikban (hozzánk március 27-én, Fenegyerek címen érkezik), és a remek harcjelentek láttán mindenkinek eszébe juthatott, hogy ebből bizony valamelyik élelmes kiadó játékot fog készíteni. A tipp bejött: leggyorsabban az Encore csapott le a lehetőségre, még tavaly megszerezték a jogokat és pár hónap alatt össze is rakattak egy GBA-s programot – az eredeti tervek szerint lett volna egy PS2-verzió is, de ez az elképzelés végül kútba esett.

Daredevil, avagy a Félelem Nélküli Ember egy vak ügyvéd, aki éjjelenként vörös bőrcuccban osztja az igazságot. Egyetlen szuperhősi képessége a radarlátás, amivel minden mozgást képes észlelni – még a puskagolyókat is. A képregények sikerében nagyban közrejátszott Electra, a szintén bőrbe burkolózó, és nappal szintén normális életet élő leányzó, valamint kettejük különleges szerelem-gyűlölet viszonya. A fentieket rögtön el is lehet felejteni, mert a játékba a hős egyediségéből szinte semmi nem szivárog át – egy egyszerű scrollozós verekedős játékot kaptunk. A korábban GBA-ra megjelent más szuperhősös játékokhoz hasonlóan, itt is mindig az a célunk, hogy elérjünk az adott szint jobb szélére, miközben leverjük a ránk várakozókat. Ezzel csak az a gáz, hogy ez sokszor fél perc alatt sikerülni fog, köszönhetően a pályatervezés „kisebb" hiányosságainak – nagyon sokszor egy szó szerint nyílegyenes úton kell végigmennünk. Semmi útkeresgélés, de még az intellektuális kihívásnak nem igazán nevezhető kulcsok utáni kutatás vagy ládatologatások is hiányoznak. A Spider-Man főszereplésével készült játékokban például hatalmas pályákat kellett bejárni, amíg sikerült elérhetővé tenni a kijárathoz vezető utat.

Ráadásul a harc is igen gyengére sikerült: alig van támadó mozdulatunk, ha jól számoltam hatfélét mutathatunk be – és ebbe már belevettem az összes kombót és speciális támadást is… Gondolom programozási baki lehet, de néha hiába ütünk meg valakit, azt a játék nem veszi észre, így sokszor feleslegesen csépeljük másodpercekig, mégis a végén szép lassan kinyiffant minket. A radarlátás sem lett túl fontos, ha koncentrikus körök jelennek meg hősünk feje körül, csak be kell kapcsolnunk, és így rejtett bónuszokat szedhetünk fel.

A grafika egészen borzalmas, ritkán látni ilyen ocsmány GBA-programot. A hátterek minden részletességet nélkülöznek, a karakterek aprók és még bénán is mozognak. A zenék a filmből származnak, talán ez a játék legjobb jellemzője, ami azért elég szomorú. Hiába van 40 megszerezhető bónusz a játékban, egyrészt ezeket valószínűleg már az első végigjátszás alatt begyűjtjük, másrészt meg a legtöbbjük csak egy kép a filmből. Ráadásul a játék nagyon hosszú kódokat használ mentésre – mikor felejtik már el ezt a szisztémát a fejlesztők?!





GRAFIKA	40	56
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	60	

GAMEBOYADVANCESP

A január kilencedikén tartott európai Nintendo sajtótájékoztatóról sok zsurnaliszta kolléga bizony lógó orral távozott – sokan valami nagyobb, valami izgalmasabb bejelentésre számítottak. Amit végül kaptunk, az elegáns és vonzó: március 28-án debütál a kontinens piacán az új Nintendo zsebszörny, a Game Boy Advance SP. A piacvezető (ám gyakran kritizált) handheld a burkolat alatt gyakorlatilag változatlan – ami igazán új benne, az a külső. A Nintendo Japánban a Java alapú mobiltelefonok térnyerésére kíván választ csapni: az SP az idősebb játékosokat célozza meg. Az elegancia újszerűsége mögött Freud egészen biztosan valamiféle retrofétist fedezne fel (ha élne, és ha foglalkozna a zsebben hordható játékokkal). Hiszen a kihajtható kivitelezés a korai Game & Watch kvarcjátékokat, a D-pad és a gombok elhelyezése pedig határozottan a Super Nintendo kontrollerét idézik.

A gépezet kicsi. Nagyon, nagyon apró. (Meg aranyos is, de nem ragadtatjuk el magunkat.) Az újjátervezett gép pontos méretei: összecsukva 82mm x 84.6mm, ehhez 24.3 mm-es magasság (vagy mélység, ahogy tetszik) párosul, valóban parányinak hatva akár egy 3310-es Nokia telefon mellett. A masina súlya 143 gramm, természetesen kazetta nélkül.



Az első, géppel töltött délután benyomásai következnek, tömören. A háttérvilágítás remek, gyakorlatilag hozza a hagyományos GBA-hoz beszerezhető, Triton Labs-féle Afterburner csomag minőségét. Hátránya, hogy a fényerő nem szabályozható: vagy be van kapcsolva, vagy ki. Az L és R ravaszok összementek, ám könnyebben elérhetőek: igazi öröm volt a Metroidban Samus rakétáit eregetni. A gombok és a D-pad időtállónak és „felhasználóbarátnak" tűntek, a végső verdiktet természetesen egy intenzív teszt után tudjuk meghozni. A legnagyobb hiányosság a fejhallgató-kimenet (bemenet?) hiánya, amit ugyan orvosolni tudunk az EXT 2 portba csatlakoztatható kábellel, azonban ez bizony plusz kiadással jár majd.



Az SP inaktív, összecsukott állapotában könnyen összetéveszthető egy MD Discmannel, vagy egy PDA-val – a Nintendo jól ismerheti a célközönségét: gyakorlatilag nincs ember az ismeretségi körünkben, aki ne akarna SÜRGŐSEN beszerezni egy ilyen kütyüt. Kompatibilitási problémákba nem futottunk – elvitt mindent, amit korábban kiadtak (GB, GBC, GBA játékokról beszélünk), egyedül a különleges mozgásszenzorokkal kiszerelt játékokat nem szereti – azon egyszerű oknál fogva, hogy az irányok a kazetta alulról történő behelyezése miatt felcserélődnek, lehetetlenné téve így a szórakozást. A folyadékkristályos képernyő pontosan akkora, mint az elöd esetében, a kihajtott fedél dőlésszöge azonban stabil, nem állítható (Sasa kolléga legnagyobb bánatára – ajánlottuk neki, hogy próbálkozzon esetleg a csuklója mozgatásával). A mobiltelefonokhoz hasonlóan az SP-t újratölthető lithium aksi hajtja, az alapcsomagban természetesen töltőt is kapunk. A hivatalos közlemények nem hazudtak: bekapcsolt világítással a zsebkonzol 10, kikapcsolttal megközelítőleg 18 órát bír ébren tölteni. Ez lényegesen kevesebb, mint amennyit mi, ugyebár.

A lehajtható fedél a vagány kinézet mellett a képernyőt hivatott védeni a sérülésektől. Az európai piacra kék, fekete és ezüst színben debütáló kis gépet ugyan Kínában rakták össze, mégis stabil darab. Az egyedüli aggasztó dolog a műanyag kivitel – a festés látszólag könnyen kopik, a felület könnyen karcolódik. Nem árt tehát vigyáznunk rá – de mivel a megcélzott közönség felnőtt, gyors amortizációra várhatóan kevesen panaszkodnak majd.

A várható bevezető ár a legtöbb helyen kerekítve 40 darab magyar ezerforintos.

MORTAL KOMBAT®

DEADLY ALLIANCE™







www.cenega.hu